PS2 · XBOX · GBA · GCUBE

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

VIII. ÉVFOLYAM 3. SZÁM
2004 MÁRCIUS

799,- FT

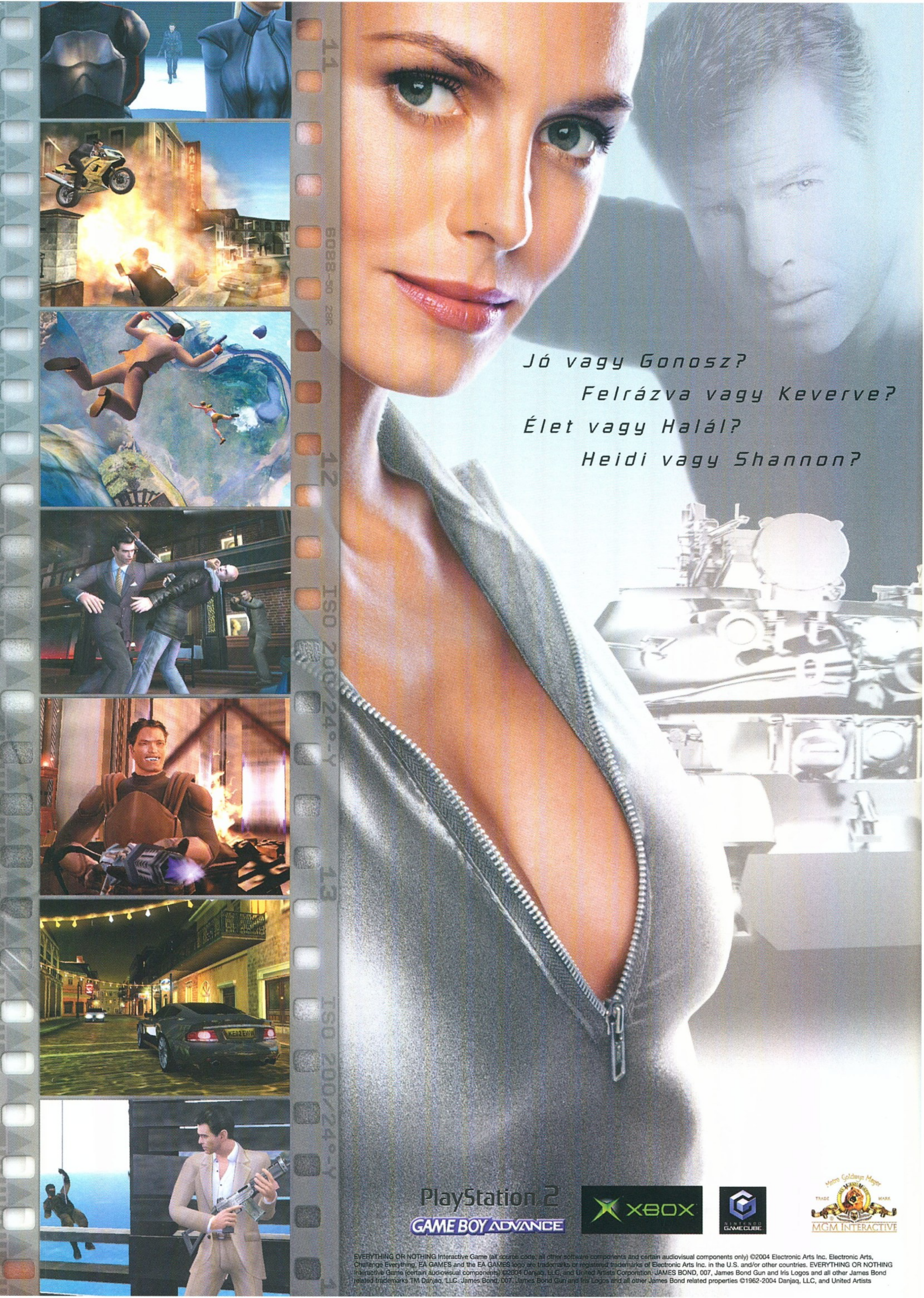
576 KONZOL



amnézia ellen: Breakdown terápia!

BREAKDOWN (XBOX)

HARDVER ROVAT: LOGITECH 5.1 HANGRENDSZEREK • WRATH UNLEASHED • PITFALL: THE LOST EXPEDITION • LUPIN THE 3RD
RISE TO HONOUR • CHAMPIONS OF NORRATH • KNIGHTS OF THE TEMPLE • DRAKENGARD • UNREAL II • BILLY HATCHER

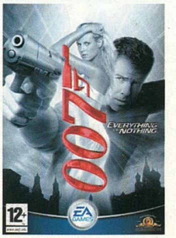


EVERYTHING OR NOTHING Interactive Game (all source code, all other software components and certain audiovisual components only) ©2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Challenge Everything, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. EVERYTHING OR NOTHING Interactive Game (certain audiovisual components) ©2004 Danjaq, LLC, and United Artists Corporation. JAMES BOND, 007, James Bond Gun and Iris Logos and all other James Bond related trademarks TM Danjaq, LLC. James Bond, 007, James Bond Gun and Iris Logos and all other James Bond related properties ©1962-2004 Danjaq, LLC, and United Artists



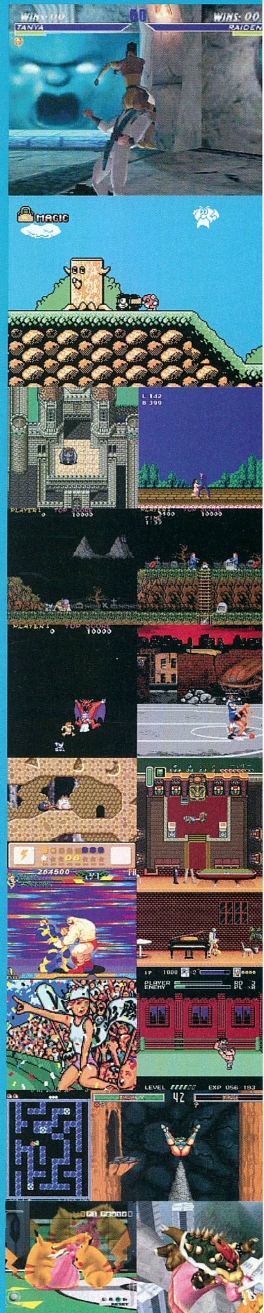
A világ biztonsága ismét a legnevesebb titkosügynök kezében van – a tiédben. James Bond figuráját Pierce Brosnan alakítja, olyan parádés szereposztás mellett, amelyben Shannon Elizabeth Serena St. Germaine-t, Heidi Klum Dr. Katya Nadanovát és Mya Starling ügynököt személyesíti meg. Használd a legújabb Q-kütyüket, vágódj be Bond Aston Martin V12 Vanquish-ének volánja mögé, és küzdj meg a rosszfiúkkal a teljesen új közelharc rendszer segítségével. Küldetésed négy földrészre szólít majd, hogy újra megmenthesd a világot...

A bevetés itt kezdődik: www.everythingornothing.com



Corporation. EVERYTHING OR NOTHING is a trademark of Danjaq, LLC, and United Artists Corporation. ALL RIGHTS RESERVED. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. GAMEBOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE LOGO are trademarks of NINTENDO. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Triumph is a registered trademark of Triumph Designs Ltd. All rights reserved. ASTON MARTIN and the ASTON MARTIN LOGO are trademarks owned and licensed by Aston Martin. (c) 2004 Aston Martin Lagonda Ltd.

TARTALOM



AKTuális 70

2004 MÁRCIUS – A NAGY JÖVÉSMENÉSEK HÓNAPJA

Mit az a fenti főcímből sejthető (naná, hogy sejthető – ezért van a főcím kitalálva! :), a március nálunk a nagy népvándorlások hónapja volt.

Aki nem jött (de tulajdonképpen aztán mégis jött): *Csipi.* Állítólag eltörte a lábát, de az is lehet, hogy csak a bokája ment ki egy vehemens teremfoci bajnokság során. Szegény élete párját küldözgette be a szerkesztőségbe a tesztanyagokért, azzal az átlátszó ürüggyel, hogy nem tud lábra állni. Aztán a végén a játékokat már ő hozta vissza, úgyhogy szerintem tuti kamu szimulálás volt az egész…
Aki jött (pontosabban újra előkerült): *Reiker.* Úriemberekhez méltó módon rendeztük kapcsolatainkat, miután a japáni témák nagy szakértője végre rendezte *sorait.* Azt mondja, játékteszteket nem kíván a továbbiakban elkövetni; fogós, elgondolkodtató, vagy egyszerűen csak „reikeres" mélyvizekbe viszont szívesen beleveti majd magát. Kezdésnek rögtön bevállalta a Hónap Témáját – 4 oldalon olvashatjátok beszámolóját a hagyományos nagy japáni arcade automata expóról.
Aki elment (de közben egy kicsit itt is maradt): *Grath.* Sokak kedvelt tesztelője ipart váltott, és faváqó lett – már, ha hívhatunk így egy olyan személyt, aki nagy fába vágja a fejszéjét. Elválásunk könnyed volt és őszinte; az hiszem, azt ajánlatot, amit kapott, nem lehetett visszautasítani. Arról, hogy mi is az új projektje, még nem szólhatok, de szeretnék (talán elsőként) nyilvánosan sok szerencsét kívánni neki! A múlt hónapról maradt egy Xbox Leltárja, ami akkor nem fért be – ezt most leközöljük, amolyan *búcsúcikként.*
Aki kimaradt (de nem tűnt el!): *Big.* Kiküldött tokiói tudósítónk egészen prózai okok miatt nem gyártott márciusban cikket: vizsgázik. Sok sikert, sok gését, sok szakét kiáltunk neki!

A létszám tehát az átigazolások után is újra *teljes.* A játékfelhozatal meg *vegyes.*

Végre van valamink GameCube-ra; a sors csúnya iróniája, hogy a két agyonsztárolt GC cím, a ***Metal Gear Solid: The Twin Snakes*** és a ***Final Fantasy Crystal Chronicles*** csak a lapzárta után jelenik meg, így ezeket csak a következő Konzolban tudjuk szétcincálni (mindegy, legalább biztosan lesz két jó címlaptémánk…). Az előzetes jelzések szerint mindkettő legalább 8 pontos stuffnak (erre azért mérget még ne vegyetek!) ígérkezik. Addig is, nyomjátok a **Billy Hatcher**t, és az ő óriás tojásait…
Xbox fronton komolyan beindultak a dolgok! Van három exkluzív címünk: **Breakdown**, **Unreal II**, **Sega GT Online** – tapasztalataink nem egyértelműen pozitívak. De van még egy csomó más is: **Knights of the Temple**, **Bad Boys 2**, **Carve**. A *mennyiség* legalább megvan…
A PS2 tulajok megint jól jártak, nekik aztán van miből válogatni: a bunyósoknak **Rise to Honour**, a kalandoroknak **Champions of Norrath**, a tolvajoknak **Lupin III**, a pilótáknak **Lethal Skies 2**. Megkaptuk ugyan a Square-Enix üdvöskéjét, a **Drakengard**ot is, de a világot megint nem sikerült megváltani vele. Mindegy, a gyönyörű artworköknek nem tudtunk ellenállni: a játék címlapra került…
A GBA-val eddig sem volt baj, most meg miért lenne? Ömlik rá a játék; nagyon jók, közepesek és gyengék is – mi mindegyik kategóriából szemezgettünk vegyesen. Credo meg belekezdett a monumentális **Sword of Mana** leírásába, amit a Mellékletben találtok meg.

Mink van még? Pár darab az új *DVD*-nkből, amit a szerkesztőség telefonját megcsörgetve tudtok megrendelni. Eddigi vásárlóinktól kimagaslóan jó kritikát kapott, ezért kár lenne lemaradni róla, hisz az előző is lefogyott mind egy szálig! Megy tovább a *Logitech-es előfizető akciónk és a Driver 3 nyereményjátékunk* is. Plusz csináltunk egy halom új izgalmas színes háttérképet a mobiltelefonokhoz is, a kínálatot a 77. oldalon találjátok.

Asszem' most le is lépek, de végezetül még egy helyreigazítás. Előző számunkban sikerült bakizni egy finomat, mégpedig a **GTA Double Pack** kapcsán. A cikk természetesen az Xbox verzióhoz készült, ennek ellenére mi figyelmetlenségből a PS2 feliratot tettük a lap tetejére, a margóra, azontúl azt írtuk, hogy ebből a csomagból nincs más verzió. Hát van, mégpedig PS2-es is. *Mea culpa!* (Annak a „kedves" olvasónak meg, aki a fent eset kapcsán a sárga földig alázó és gyalázkodó hangvételű levelet írt, és bocsánatkérést KÖVETELT az Xbox-os tábor felé, üzenem, hogy bearanyozta a napomat, mert ritka nagyot röhögtem rajta… :)

Martin



Pitfall: The Lost Expedition



Rise to Honour



Champions of Norrath



Airforce Delta Strike



Drakengard



Knights of the Temple – Infernal Crusade



Breakdown



Unreal II: The Awakening



Sega GT Online



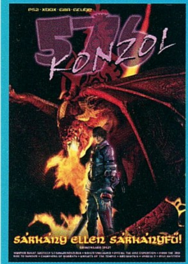
Billy Hatcher and the Giant Egg



Sonic Battle



Metroid Zero Mission



Hála a Square Enix csodálatos artwork ellátmányának, a Drakengardhoz mindjárt két címlaptervet is készítettünk. Végül egy nagy össznépi szerkesztőségi szavazás döntött az ügyben – egy szavazattal… Ez itt a másik.

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 1417-9296

Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt

Lapterv: 576 Konzol Team
Levilágítás: Heiling Média Kft.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Címlap #2: Breakdown (Xbox)
Címlap #1: Drakengard (PS2)





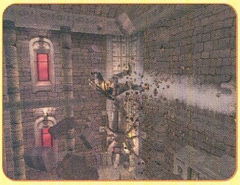


MORTAL KOMBAT: DECEPTION (PLAYSTATION 2, XBOX)

A jó öreg Mortal-széria nem marad folytatás nélkül: a *Midway* március elején jelentett be hivatalosan a **Mortal Kombat: Deception**t – azaz a hatos számú Végzetes Küzdelmet. A bejelentéssel nagyjából egy időben szerencsére elég sok infót is a nyakunkba szórtak a játékról, gyorsan csemegézünk is köztük egye alaposat. Visszatér a Konquest mód, csak most



felturbózott formában: továbbra is tanulhatunk a dojoban, de a faluban mászkálva random találkozások és titkos küldetések formájában újabb, máshol nem elérhető technikákat is elsajátíthatunk, sőt, még a sze-





rencsétlen falusiakat is megverhetjük, ha úri kedvünk úgy tartja. A Konquest részeként üzemelő create-a-character móduszban pedig teljesen saját, az alapoktól felépített harcos megalkotására lesz lehetőségünk.

Eddig a következő karakteekr szereplésére derült fény: jön Nightwolf és Sindel az MK3-ból, a régiek közül Baraka, Mileena, Scorpion és Sub-Zero teszi tiszteletét, Noob Saibot is harcba száll, míg az új szereplők táborát *Hotaru* (erősen felpáncélozott harcos), és *Ashrah* (fehér köpenyes néni) gazdagítja. Ennél természetesen jóval több karakter lesz a játékban, a fejlesztők több titkos szereplőt ígérnek.



A játékmenet terén is történtek változások: a küzdő felek gyorsabban mozognak, és állítólag sokkal természetesebben reagálnak majd a kiadott parancsokra, mint az előző epizódban. A háromféle harci stílus megmaradt, a fegyveres harcmodor mellett a pályákon felszedhető szúró-vágó eszközöket is használhatjuk majd – ezekkel (megint csak állítólag) sokkal nagyobb sebzéseket lehet majd bevinni, mint a „normál" fegyverekkel. A karakterek többsége új kivégzéseket kap – minden szereplő minimum kétféleképpen tud majd végezni a harc végén az ellenfelével. Visszatérnek a stage fatalityk is, sőt, a pályákon elhelyezett „csapdákkal" (pl.: karók, lángoló részek) is tudunk ártani az ellenfeleknek (gyk.: jól beléjük kell terelnünk az opponenst, és jön a nagy sikoltozás :-). Apropó, pályák: Ed Boon (az MK sorozat apukája) elmondása szerint jóval nagyobb kiterjedésű helyszíneken püfölhetjük majd egymást, mint a Deadly Alliance-ben.

Az MK széria történetében először a fejlesztő urak az egyszerű „verd szét az XYZ tárgyat" jellegű minijátékoknál bonyolultabb kihívásokat is beépítettek a játékba. Két darab minigame-mel üthetjük el az időt: az első egy leginkább az ősi *Archon*ra hasonlító táblás játék (olyan, mint a sakk, csak a figurák leütésekor az árkád-módusz harci képernyőjén találjuk magunkat, és itt kell lejátszanunk a küzdelmet), a másik pedig a jópofa *Super Puzzle Fighter II Turbo* nyílt koppintása: Tetris egymás ellen, super-deformed (harci) animációs körítéssel a képernyő alján.

Megjelenés 2004 végén, egyelőre csak Playstation 2-re és Xbox-ra – a Gamecube verziót még nem vetették el, jelenleg is megy a vita, hogy szükség van e Kockás változatra. A PS2 és Xbox inkarnációk mellett szól, hogy mindkét platformon online multiplayer támogatást kap a Deception – a GC esetében (ha elkészül rá) ez utóbbi igen valószínűtlen.

RESIDENT EVIL 4 (GAMECUBE)

A **Resident Evil 4** fejlesztése a sorozat apukájának, *Mikami Shinji*nek felügyelete alatt kezdődött el még valamikor 1999-ben; a játék 2002 végén váltott direktort (az új kapitány: *Hiroshi Shibata*), hogy aztán 2003 őszén ismét visszatérjen Mikami-sanhoz. A többszöri direktorváltás eredményeként a játék tartalma is alaposan magváltozott. Az eredetileg kidolgozott engine és koncepció egy teljesen más játék (a Devil May Cry) megszületéséhez vezetett, a Shibata ál-



tal gyártott tartalmat pedig Mikami hajította a kukába tavaly – 2003-ban gyakorlatilag másodszor is újrakezdték a fejlesztést.

Magyarán szólva: tessék szépen elfelejteni mindent, amit eddig a játékból láthattunk. Az E3-on bemutatott gótikus helyszínek és bizarr szellemek ugrottak, és a vizuális prezentáció is megváltozott. A negyedik Re-



sident Evil teljes egészében valósidejű grafikát (méghozzá döbbenetes minőségű valósidejű grafikát) használ – nem lesznek sem renderelt hátterek, sem renderelt átvezető animációk. A játék alapból 16:9-es képarányban fut, aki nem rendelkezik ilyen televízióval, fekete csíkot fog látni a képernyő alsó és felső traktusában. A high-end tévékészülékek tulajdonosai szintén örülhetnek, az RE4 korrekt 480 Progressive Scan támogatással érkezik.

A legnagyobb változáson a tartalom esett át: a főhős még mindig Leon, a történések ideje 2004 (hat évvel az eredeti RE eseményei után), a szcenárió azonban már egy kis dél-amerikai falu és környéke. Protagonistánkat eredetileg az elnök lányának védelmével bízzák meg – mielőtt munkába állhatnak, a kislányt elrabolják és fenti faluba viszik. Leon a nyomokat követve jut el ugyanide, a helyszínen azonban kellemetlen meglepetés fogadja: a falusiak öntudatlan, őrjöngő emberi roncsokká változva vetik rá magukat. Vajon mi állhat a háttérben? Terroristák? Vírusfertőzés? UFO invázió? A válaszokat nekünk kell megtalálnunk. Egy biztos: az Umbrellának ezúttal semmi köze nincs az eseményekhez, és a szokásos zombik sem zargatnak minket többé – az új ellenfelek inkább mutánsok (tippünk szerint leginkább a „28 nappal később" című angol horror-alapvetés őrjöngő vírusfertőzötteihez hasonlítanak majd), mint élőholtak.

A játék három látószöget használ: a kamera követheti távolról hősünket, lesz egy nagyon közeli („átnézek a válad felett") és egy sajátszemszögű perspektíva – ez utóbbi elsősorban a pontos (fegyveres) célzást, és a távcsővel való nézelődést szolgálja majd. Apropó, fegyverek: Leon továbbra is leginkább a lőfegyvereket (az arzenálba beletartozik majd a mesterlövészpuska, sőt kézigránátokat is bevethetünk) részesíti előnyben, míg a mutánsok helyben használt szúró-vágó eszközökkel (balta, vasvilla, kasza, és persze a jó öreg láncfűrész) keserítik meg az életét. Az ellenfelek általában tömegben támadnak, és nem csak a földön: egyes mutánsok a fák tetejéről, vagy a házak felső emeletének ablakaiból esnek nekünk. A sajátos szcenáriónak köszönhetően sokkal nagyobb, nyílt terepen mozoghatunk – no nem korlátlanul, a falu mellett elhelyezkedő erdőben különféle csapdák (pl. lézeres akadályok és farkas-csapdák) várják az óvatlan játékost. Lényeges újítás: eltűnnek a töltőképernyők, azaz a negyedik részben már nem találkozunk a lassan, nyikorogva nyíló ajtókkal…

Az irányítás alapjaiban hasonlít majd ugyan az előző epizódokban megszokotthoz, de újdonságokra azért itt is számíthatunk. Ilyen lesz például a helyzet-érzékeny akciógomb bevezetése. Ha ezt egy fa alatt állva nyomjuk meg, akkor Leon a növény mögé lapul, ha egy ablak mellett, akkor hősünk kiugrik rajta, míg ugyanezt harc közben alkalmazva alaposan belerúg egye a hozzá legközelebb álló ellenfélbe. A fény is nagy szerepet kap az RE4-ben: eljutunk olyan helyszínekre, ahol teljes sötétség uralkodik, így fáklyát kell szereznünk és használnunk a továbbjutáshoz.

A Resident Evil 4 a tervek szerint valamikor év végén jelenik meg Japánban – nálunk ez gyaníthatóan 2005 első felére időzített premiert jelent. Az utóbbi napokban felröppent pletykákkal ellentétben a játék továbbra is Gamecube exkluzív, a Capcom nem tervez Playstation 2 vagy Xbox verziót.

TENCHU KURENAI (PLAYSTATION 2)

Bővül-szépül a Tenchu sorozat: a széria legújabb tagja a **Tenchu Kurenai** névre hallgat, még mindig a K2 fejleszti, és a legutóbbi – hamarosan megjelenő – Xdobozos verzió (Tenchu: Return from Darkness) után ismét a kettes számú Pléjstációt célozza be. A Tenchu Kurenai a második és a harmadik rész eseményei között játszódik: *Rikimaru* titokzatos körülmények között eltűnik, *Ayame* pedig a keresésére indul. Egy éjszaka gyilkosok hada támadja meg főhősnőnket – a helyzet reménytelennek tűnik, de egy ninjahölgy (*Rin*) szerencsére a segítségére siet, és ketten jól hidegre tesznek mindenkit – ebből következik, hogy a játékban a fenti két hölgyemény valame-







lyikének irányítása lesz a feladatunk. (**Már rosszul kezdődik. Martin**) A K2 a játékmenetet is csiszolja egy kicsit: ezúttal speciális „öljünk meg több embert egy mozdulatsorral" technikákat is bevethetünk a csoportokban közlekedő rosszfiúk megrendszabályozására. A hír elején említett szépülés nem



véletlen: az első képek tanulsága szerint a Kurenai egy fokkal jobban néz ki (oké, lehet, hogy csak a csajok miatt tetszik annyira :-) mint az előző PS2-es inkarnáció. Japán megjelenés még idén, az amerikai/európai forgalmazás várható időpontjáról még nem esett szó, de mivel a széria mifelénk is népszerű, biztosak vagyunk benne, hogy előbb-utóbb nálunk is kapható lesz.

PANIC MAKER (PLAYSTATION 2)

A Viewtiful Joe kreátorának, *Hiroyuki Kobayashi*nak új játéka továbbra sem simul bele a mainstreambe: a **Panic Maker** pont olyan elvontnak ígérkezik, mint a verekedős kedvű szuperhős kalandjai Kockán. A Panic Makerben (meglepetés!) pánikot kell kelteni, méghozzá egy kicsiny (három éves), kék, *Cosmi* (eredeti japán nevén: *Kozumi*) nevezetű földönkívüli segítségével. Cosmi emberekbe „bújik" bele (lásd még: a Messiah angyalkája), és azok különféle tulajdonságait, illetve az általuk hordozott esz-









közöket felhasználva hozza a frászt a földlakókra. Kicsiny alienünk nem gonosz figura: ő tulajdonképpen jót akar, csak rosszul sülnek el a dolgai. A városban kóborló emberek belső gondolatatot letapogatva fürkészi ki, hogy az adott illető mire vágyik, és



megkísérli megoldani a problémát – elektromos sokkolót szerez a suhancok által zaklatott lánynak, vagy mikorofont csempész a popsztárságról álmodozó fiatalember kezébe –; az eredmény természetesen pánik és káosz. Az éppen soros pánikkeltőt persze kapásból üldözni kezdik az embertársai, ilyenkor ildomos záros határidőn belül testet váltunk. A játék témájához illően a grafikai megvalósítás is őrült: a Panic Maker a Viewtiful Joe-éhoz nagyon hasonló, cel-



shaded grafikát használ. Multiplayer opciót is kapunk (osztott képernyőn), ahol két játékos teheti a rossz fát a tűzre. Japán megjelenés 2004 nyarán (kizárólag Playstation 2-re), reméljük, hogy az Öreg Kontinensre is eljut még az idén.

DEAD TO RIGHTS II: HELL TO PAY (PLAYSTATION 2, XBOX)

A két évvel ezelőtt megjelent Dead to Rights szolid akciójáték volt ugyan, de nem váltotta be száz százalékig a reményeinket, sem grafikailag, sem játékmenet tekintetében. A *Namco* most korrigálni kívánja a hibákat: a **Dead to Rights II: Hell to Pay** igazi „meghallgattuk a kritikákat, és a kívánt szintre fejlesztjük a játékot" folytatásnak ígérkezik. Az alapok nem változnak: továbbra is *Jack Slate*-et irányítjuk, aki nevének tisztára mosása után újult erővel veti be magát a Grant City bűnözői ellen folyó küzdelembe. A fejlesztők csavarosabb sztorit ígérnek, jó sok meglepetéssel, fordulattal és árulással – konkrétumokat persze nem árultak el, maximum annyit, hogy Jack kutyája, Shadow ismét tiszteletét teszi (kösz, ezt eddig is sejtettük). A tartalom terén leginkább a fegyverar-







zenálban és speciális lefegyverző mozdulatokban tapasztalhatunk változást: előbbi jelentősen bővül (megjelenik egy rakat közelharci fegyver: kés, baseball ütő, láncfűrész), utóbbiak pedig jóval látványosabbak (és brutálisabbak!) lesznek. Ami leginkább változik, az a grafika minősége: az első epizód (mai szemmel nézve) meglehetősen középszerű vizuális prezentációját egy alapjaitól újraírt motor turbózza fel a manapság elvárható színvonalra. A poligonszámot drasztikusan megnövelték, az ellenfelek mind mennyiségileg, mind minőségileg (értsd: nem mindig ugyanaz a négy-öt fickó jön szembe) megnövelt számban / kivitelezésben jelennek meg a játékban. A



Dead To Rights II teljesen új fény / árnyék rendszert, és online támogatást is kap – ez sajna nem netes multiplayert jelent, hanem „csak" szabadon letölthető új pályákat és ruhákat. Apropó, játékmódok: az online multiplayer hiányát az arcade módusz implementálásával próbálják feledtetni, itt a minél látványosabban végrehajtott akciókért járó pontok gyűjtögetése lesz a cél. A Dead to Rights második epizódjának premierjére valamikor az ünnepi szezon (november / december) magasságában lehet számítani.

IRON PHOENIX (XBOX)

A Xbox-Live sok finomságot kínál az online csatározásokra kiéhezett játékosoknak, de verekedős műfaj eddig valahogy kimaradt a kínálatból (kivétel, ami erősíti a szabályt: *Capcom vs, SNK 2 EO*). A helyzet hamarosan meg fog változni: a folyamatosan csúsztatott megjelenésű (a dolgok jelenlegi állása szerint valamikor nyár elején jön) *Dead Or Alive Online* mellett a Sammy **Iron Phonenix**-ére vethetik vigyázó tekintetüket a stílus rajongói.





Az Iron Phoenix története érdekes keveréke a keleti és nyugati fantasy-mítoszoknak. A Földre egy hatalmas meteor hull (a lángoló sziklát főnixmadarat formázó ragyogás kíséri), melyből egy kovács (aki szerencsés módon épp a becsapódás színhelyén tartózkodott) kilenc nagy erejű fegyvert kovácsol. A fegyverek hamarosan legendává válnak: a harcos, aki



forgatja őket, szinte legyőzhetetlen lesz. A játék sztori móduszában természetesen a fegyverek begyűjtése lesz a célunk – a feladat nem egyszerű, mivel az eredeti tulajdonosok nem adják őket könnyen (azaz: jól el kell páholnunk őket előbb).

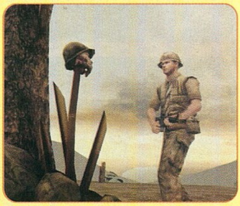
Az Iron Phoenix nem hagyományos verekedős játék: furcsa stíluskeveréket kapunk, egyfajta SoulCalibur – Mortal Kombat – Crouching Tiger, Hidden Dragon koktélt, egy csipetnyi háromdimenziós Streets of Rage feelinggel megfűszerezve. A pályák nagy kiterjedésűek, és teljesen szabadon mozoghatunk rajtunk, nem leszünk síkokba kényszerítve. Erdekes módon a speciális mozgások nem a választott karakterünkhöz (ezekből lesz vagy tizenhat), hanem az általa használt fegyverekhez kötődnek – mivel egyszerre több fegyvert cipelhetünk magunkat, a játékmenet fontos részét képezi majd a megfelelő harci eszköz, és így a megfelelő támadások megválasztása.

A játék lelkét alkotó online opció bőséges multiplayer élvezeteket kínál: a szokásos „onlline verem agyon az egy darab opponensemet" üzemmódon kívül verekedős anyagokban eddig nem nagyon látott többszereplős deatchmatch és team deathmatch opciók állnak majd rendelkezésünkre. Megjelenés 2004 végén, kizárólag Xbox-ra.

SHELLSHOCK: NAM '67 (PLAYSTATION 2, XBOX)

Vietnámi dzsungeles akció az *Eidos* gondozásában: **ShellShock: Nam '67**. A vietnámi háború korai szakaszának eseményeit egy zöldfülű katona szemszögéből (illetve: háta mögül – third person nézőpontot használ a kis aranyos) feldolgozó lövöldét a remek ígérkező *Killzone* mögött álló csapat, a *Guerrilla* fejleszti – és ami még jobb, a ShellShock ugyanazt a technológiát használja, mint a régen várt futurisztikus FPS. A Guerilla szerencsére intelligensen közelíti meg a témát: nem bugyuta, „ölj meg mindent és mindenkit" lövöldét fejlesztenek, hanem átgondolt, immerzív hangulatú akciójátékot. Emberünket egyszerű közkatonaként dobják be a





vietnámi háború korai szakaszának poklába. Ha túléli, harcedzett, kitüntetésekkel alaposan kidekorált veteránként tér vissza onnan. A fejlesztők a realizmusra törekednek, minden tekintetben. A játékban fellelhető huszonöt fegyver (a kínálat bőséges: az alap M-16-oson kívül használhatunk M-79-es gránátvetőt, többféle géppuskát, és rakétavetőt is) akkurátusan, az eredeti jellemzők szerint lett modellezve, a célzási rendszer pedig hasonló a SOCOM-ban tapasztalthoz: futás közben vagy oldalazva maximum az ellenfél mögötti fákat találjuk el, a pontos célzás érdekében meg kell állnunk (vagy még inkább: le kell hasalnunk). A grafika fájdalmas részletességgel adja vissza a háború mocskát: sár fröcsög az arcunkba, a dzsungel döglesztően párás, a tűzharcok pedig brutálisak. A Shellshock gyakran sokkol: a taposóakna által kettétépett társunk látványa, vagy a vietnámi táborban fellógatott, rothadó holttestek *Oliver Stone Szakaszának* látásmódját idézik – a csillagos-sávos lobogóval ro-

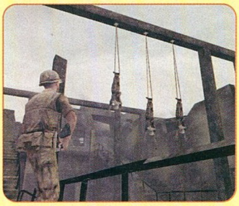









hamozó Rambo ezúttal otthon marad, itt igazi emberek harcolnak és pusztulnak el. A Guerilla kezdetben még azt is fontolóra vette, hogy a háború csendes borzalmait (a helyi lakosság leöldösése, és a nők megerőszakolása) is belepasszírozzák vala-





hogy a játékba – az ötletet később (érthető okokból – EZT már nem nyelné le a cenzúra) elvetették. Multiplayer támogatásról nem szól a fáma (reménykedünk benne, hogy lesz ilyen), arról viszont igen, hogy az egyjátékos kampány kizárólag a főhősre koncentrál – azaz nem egy szakaszt irányítunk. Ennek ellenére később inaktív módon is beavatkozhatunk a küzdelembe: ha elértük a megfelelő rangot, rádión kérhetünk tüzérségi támogatást vagy napalm-csapás egy meghatározott területre. A megjelenés nincs is olyan messze: a ShellShock júniusban támadja be a Playstation 2 és Xbox tulajok tévéképernyőit. **(Nagyon rulez a a stuff, várom, mint a Messiást! Martin)**

THE LONGEST JOURNEY 2: DREAMFALL (PLAYSTATION 2, XBOX, GAMECUBE)

Folytatódik minden idők egyik legjobb kalandjátéka: jön **The Longest Journey 2: Dreamfall**. Az első rész kizárólag PC-re jelent meg, ezért elképzelhető, hogy néhányan (hmmm, az is elképzelhető, hogy nem csak néhányan...) nem ismeritek. Az eredeti történet részletes bemutatástól ennek ellenére engedelmetekkel a hírrovat szűkös kereteire való tekintettel most eltekintünk: legyen elég annyi, hogy párhuzamos univerzumokról, és megdöbbentően *felnőtt* témákról volt benne szó – és ez nem a szereplők nemi életének részletes kitárgyalását jelentette, a The Lon-



gest Journey csillogó felszíne elgondolkodtató, gyakran zavarba ejtő tartalmat takart. A második epizód a huszonharmadik században játszódik – fiatal főhősnőnk, Zoë Castillo egy titokzatos konspiráció nyomaira bukkan, melyet álmok világa köré szőttek, és könnyen a tudomány és mágia ikervilágainak pusztulásához vezethet. Hősünknek egyetlen reménye van a párhuzamos világok megmentésére: segítségül kell hívnia az első rész főszereplőjét, April Ryant. A játékot fejlesztő Funcom csodálatos vizuális megvalósítást, remek karakter-animációt és immerzív sztorit ígér – az első rész ismeretében nincsenek kétségeink afelől, hogy meg is valósítják. A megjelenés sajnos még odébb van: a Dreamfall 2005 őszén érkezik (PC-re és egyelőre meg nem nevezett konzolokra – a hír mellet ezért egyelőre abszolút multiplatformnak jelöljük a játékot), az első képeket, videókat (és bizonyára a fentieknél bőségesebb információadagot) azonban már az idei E3-on megkapjuk. Jó hír, hogy a fejlesztést anyagilag a norvég állam (a Norwegian Film Fundon keresztül) támogatja – máshol is elkélne az ambiciózus játékprojektek hasonló formában történő segítése. Várjuk, NAGYON.

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO (XBOX)

Eddig elég nagy volt a csend a **Star Wars Republic Commando** környékén: rövidke videó a tavalyi E3-on, fél tucat screenshot később, minimális információ a játékról, és kész (gyakorlatilag csak annyit tudunk róla, hogy Clone Wars idején játszódik, és Unreal-technológia hajtja). A csend most megtörni látszik: a frissen felbukkant információk alapján határozottan oszlani látszik a korai szkepticizmusunk – nagyon klassz kis játékot fejlesztenek Lucas apó játékműhelyben.

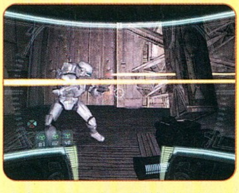
A Republic Commando az *Episode II* és az *Episode III* történései között játszódik: az egyik első küldetés a geonosisi csata (nem a jedik mellett harcolunk, hanem a bolygó barlangrendszerében teljesítünk speciális feladatokat), a későbbi missziók pedig hí-





dul szolgálnak a két film eseményei között – harmadik epizód egyik új rosszfiújával, Grievous Gennerálissal is összeakadunk majd. (Nézzétek a *Clone Wars* rajzfilm második sorozatát március végén, abban is feltűnik majd!)

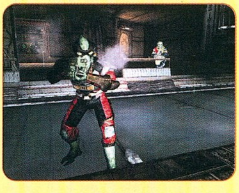
A Köztársasági Kommandó ugyan (szintén) clonetrooperekből áll, de ők nem mindennapi példányok – elit alakulat, akiket a speciálisan a kényes szituációk megoldására hoztak létre. A játék ötvözi



a Halo irányítását a Raven Shield 3 komplexitásával és a Metroid Prime vizuális prezentációjával. Egy négytagú osztag irányítása lesz a feladatunk: közvetlenül csak a szakaszvezetőt irányítjuk, társainkat az AI vezérli – az RS3-hoz hasonlóan, hely-



zet-szenszitív parancsokkal tudunk majd beleavatkozni az akcióba, és speciális utasításokat (támadj, fedezz, állj, formáció felvétele, stb.) adni a bajtársainknak. A Republic Commando fegyver és pajzskezelése leginkább a Halo-éhoz rokonítható: itt is két fegyver-slottal gazdálkodhatunk (plusz a gránátok), de lehetőségünk lesz az alapfegyverek fejlesztésre is. A default rohampuska például távcsővel és páncéltörő lövedékekkel is felszerelhető lesz, a másodlagos pisztolyt pedig az ellenfelektől elkobzott harci eszközökre cserélhetjük le a küldetés folya-



mán. A pajzs működése (is) szolgai módon követi a Halo megoldását: ha elfogy, sebződünk – a nyugodt időszakokban (gyk.: amikor nem lőnek minket :-) viszont újratöltődik.

Vaskos multiplayer támogatást kapunk: egyelőre a szokásos játékmóduszokra (deathmatch, team deathmatch, és capture the flag) derült csak fény. Xbox-on offline négyen tudunk egyszerre nyomulni (osztott képernyőn), online pedig maximum tizenhatan. A játék single player szekciója három (jó sok küldetést kínáló) kampányra oszlik: a geonosisi csetepaté után egy elhagyatott űrhajó, és végül a Kashykk planéta várja kicsiny kommandónkat. Megjelenés: 2004 őszén, Xbox-ra.

SLY RACOON 2: BAND OF THIEVES (PLAYSTATION 2)

A PS2 egyik legjobb platformjátéka visszatér – legnagyobb örömünkre és meglepetésünkre. Örülünk neki, mert az első epizóddal remekül szórakoztunk; és meg vagyunk lepődve, mert az eredeti játék akkorát bukott a kasszáknál, mind ide Lacháza – nem számítottunk folytatásra. Szerencsére a *Sony* másképp gondolta, és rábólintott a **Sly Racoon 2: Band of Thieves** fejlesztésére. A második rész rengeteg újdonságot kínál: kezdjük talán azzal, hogy (hallgatva az első epizód rövidségét ért kritikákra) kapásból kétszer olyan hosszú lesz, mint az előzmény. Sly-nak ezúttal bonyolultabb csapdákon és akadályokon is át kell küzdenie magát: a Prince Of Persia: The Sands of Time komplexebb feladataihoz hasonlóan. Kihajítják a „egy sérüléstől rögtön meghalok" rendszert, Sly életerőcsíkkal megtámogatva indul harcba (azaz: könnyebb lesz a játék). Sly új képességeket is kap: újfajta lopás és harci technikák (pl. kombóba fűzhető támadások) kapnak helyet a játékban, plusz Sly haverjai (Bentley és Murray) is játszhatóak lesznek. A játék ezúttal is epizódokra oszlik: minden epizód egy nagy rablásra koncentrál (filmes referenciák: *Ocean's Eleven* vagy az *Italian Job*), ahol a karaktereknek együtt kell dolgozniuk. A sztori egy tolvajbanda körül forog, akik egy hatalmas órát (hűha! :-) raboltak maguknak, és az egyes darabjait elrejtették – gyaníthatóan ezeket kell majd felkutatnia és visszaszereznie Slynak és kompániájának. A pályák sem lesznek olyan lineárisak, mint korábban: a fejlesztők sokkal nagyobb szabadságot kívánnak adni a játékosnak – és segítséget is: Sly szemüvegén keresztül láthatjuk majd, hogy merre tanácsos elindulnunk, vagy hogy merre találhatók az objektívák a pályán. Összefoglalva: lesz itt mindent, mi szemnek-szájnak ingere, kezitcsókolom! Izgalmi állapotunkat mutatja, hogy annak ellenére bekerült a hírrovatba a játék, hogy még egy darab megveszekedett kép sem jött ki belőle (ha Martin megint talál, akkor összekarmolom magam :-), sőt, jelen pillanatban megjelenési időponttal sem tudunk szolgálni... **(Képet én sem találtam, de a Real Playeres videót a www.mtv.com/onair/advance_warning/ oldalon lehet megnézni streamben... Martin)**

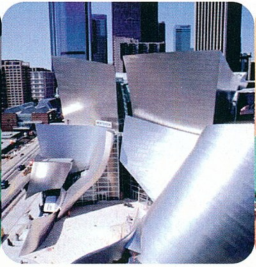
MAZSOLÁZÓ

PSP CSÚSZÁS

Az e havi Mazsolázót egy nem túl jó hírrel nyitjuk: a Sony 2005 elejére halasztotta a **Playstation Portable** (PSP) európai és amerikai megjelenését. A japán premier időpontja változatlan, ott még mindig 2004 decemberének közepére teszik a piaci debütöt. Elemezők mondjuk ez utóbbiban és kételkednek: „Nagyon meg lennénk lepve, ha a PSP még az idén piacra kerülne..." – mondja *Hiroshi Kamide*, a KBC Securitiestől – „...a Sonynak nagyon keményen meg kell harcolnia azért, hogy tartani tudják a karácsonyi szezonra időzített megjelenést!". *Molly Smith*, a Sony amerikai szóvivője szerint a PSP 2005 márciusában kerülhet a boltok polcaira az Államokban, és (a dolgok jelenlegi állása szerint) Európának is hasonló megjelenési időponttal kell számolnia. A japánok sem járna sokkal jobban: úgy tűnik, hogy a PSP esetében is bejátszik a PSX-effektus – a tervezett decemberi premierre a PSP nem lesz teljesen készen, a korábban beígért WiFi támogatás és az MP3 lejátszás csak egy későbbi (ingyenes) firmware-upgrade után lesz elérhető, pont úgy, mint tavaly a PSX-nél.

A rossz hír után jöjjön valami jóval kellemesebb: ismét kiderült néhány apróság a PSP technikai tudásával és képességeivel kapcsolatban. A PSP-s játékmentéseinket áthúzhatjuk Playstation 2-re – ez persze csak akkor lehetséges, ha ugyanazon játék




PSP/PS2 verziójáról van szó. Azaz: (például) a PSP-n elkezdett FIFA bajnokság gond nélkül továbbjátszható lesz PS2-őn. A Sony a fentiek miatt speciális PSP-PS2 játékcsomagokat is megjelentet majd: ezek az adott játék mindkét verzióját tartalmazzák, és értelemszerűen olcsóbbak lesznek, mint ha külön vásárolnánk meg a két szoftvert.

JÁTÉKOK AZ EZÜSTVÁSZNON

Uwe Boll ámokfutása folytatódik. Az úriember a House of the Dead rémes filmadaptációja után a jelek szerint nem elégedett meg az Alone in the Dark-Fear Effect-BloodRayne trió filmes jogainak megszerzésével. A *Hollywood Reporter*ben (mérvadó filmes szaklap) megjelent hírek szerint a **Far Cry** (gyönyörű grafikával megáldott FPS – a hamarosan megjelenő PC-s verzió után Xbox-ra is portolni fogják!) is a Boll KG áldozatává vált. Uwe barátunk Shawn Williamsonnal együttműködve készíti el az Ubi Soft produktumának mozikba szánt változatát, mely várhatóan a következő évben már a vásznakra is kerül. A film költségvetése ismét az egeket verdesi (tessék ideképzelni egy nagy adag szarkazmust): az urak 25 millió dollárból (egy átlagos hollywoodi akciófilm költségvetésének harmadából) gazdálkodnak. Nem ez lesz az egyetlen Boll játékos filmprojekt az idén: a videojáték-megfilmesítések Uhrin Benedekje augusztusban lát neki a **BlodRayne** munkálatainak – az eredetileg kiszemelt kelet-európai helyszínek helyett Vancouverben. A forgatókönyvet az American Psycho szkriptfelelőse, Guinevere Turner írja.

Ha Boll ténykedése nem lenne elég, itt van még néhány „játékot a filmvászonra, de gyorsan" próbálkozás: a jó két éve bejelentett **SoulCalibur** mozifilm végre közel került a megvalósuláshoz – *Warren Zide* producer (Amerikai Pite, Final Destination) még idén el akarja kezdeni a forgatást. További játékfilm tervek: a **Dead or Alive** filmes verziója előkészítési fázisban van, és a jelek szerint jövőre a harmadik **Mortal Kombat** mozi is feltűnik a vásznakon. NEEEEEEE !!!

GAME BOY ADVANCE SP GIRLS EDITION

A Nintendo felfedezte magának a lányokat: a Game Boy Advance SP speciális, rózsaszín kiadása (stílusosan: **Game Boy Advance SP Girls Edition**) kifejezetten a hölgyeket célozza meg. A Nintendo egy rakat játékot is nőies külsőbe öltöztet (értsd: újracsomagol) a speciális GBA kedvéért: ilyen lesz például a Pokemon Ruby & Sapphire, a Donkey Kong Country vagy a Super Mario Bros 3: Super Mario Advance 4. A csajos csomag egyelőre csak (ki tudja miért?) Spanyolországban kerül forgalomba, de igen



valószínűnek tartjuk, hogy a jó öreg Nintendo hamarosan Európa egyéb régióit is betámadja majd vele – veszünk egyet az asszonypajtásnak. **(Vegyél inkább neki egy Victoria's Secret melltartót... Martin ;)**

TRUE FANTASY KÉSŐBB, SAM & MAX 2 SOHA (?)

A *Level 5* hivatalosan is bejelentette (egy ideje már pletykálták), hogy 2004 nyaráról 2004 év végére rugdossák át a **True Fantasy Live Online** japán megjelenését. A halasztás oka – a hivatalos indoklás szerint – a szokásos: tovább szeretnék javítani a játék minőségét, hogy a felhasználók még jobban meg legyenek elégedve a végleges produktummal. A *GameLabo* másképp tudja: értesüléseik szerint az MS azért tolta év végére a régóta várt MMORPG premi-



erjét, hogy az ne akadjon össze a szintén nyárra datált Final Fantasy XII megjelenésével.

A **Sam & Max: Freelance Police** (egyszerűbben: Sam & Max 2) ennél sokkal rosszabbul járt: a játékot kiadó *LucasArts* a piaci helyzetre és a kalandjátékok népszerűtlenségére hivatkozva váratlanul kirántotta alóla a szőnyeget, azaz leállították a játék fejlesztését. Steve Purcell, az eredeti játék kreátora szerint a Sam & Max folytatása minden tekintetben rendkívül jól állt: szép volt, jó volt, humoros volt, és a fejlesztők már közel voltak a befejezéshez. A Neten kapásból petíció indult a döntés ellen, e sorok szövegszerkesztőbe pötyögésekor ezt már majd tízezren írták alá (te is megteheted: http://www.petitiononline.com/LACOSAM/petition.html) – sajnos minden látható eredmény nélkül.

GTA: SAN ANDREAS OKTÓBERBEN

Vége a találgatásnak: miután a Rockstar jó fél tucat lehetséges címet védetett le magának az amerikai Szabadalmi Hivatalnál, végre kibökték az új GTA – most már teljesen hivatalos címét: a negyedik epizód (a Vice City nem számít :-) dobozán a **Grand Theft Auto: San Andreas** felirat fog díszelegni. Ezzel párhuzamosan a Playstation 2 exkluzív játék napra pontos megjelenési időpontjára is fény derült, amely az észak-amerikai kontinensen október 19, Európában pedig október 22-én lesz esedékes. Ha már a GTA-nál tartunk, gyorsan bedobunk egy új pletykát is a játékkal kapcsolatban: a szóbeszéd szerint az egyik főszereplő hangját minden fehér rapperek ura és parancsolója, Eminem fogja adni. A pletyka alapja az, hogy Eminem nemrégiben felbontotta a Conspiracy Entertainmentel fennálló szerződését (mely szerint az ő játékukban jelenik meg), és most állítólag a Rockstarral folytat előrehaladott tárgyalásokat.

GAMEBOY BOMBA

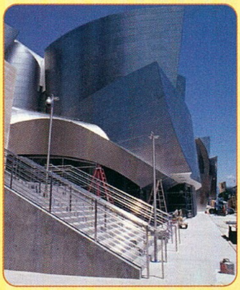
Tipikus példa a „a vásárló nem a használatai utasításnak megfelelően használta a Gameboyt" esetére: az amerikai Livingston Junior High School egyik tanulója (a nevét nem hozták nyilvánosságra – még kiskorú) otthon addig barkácsolgatott, amíg bombát nem gyártott kedvenc zsebkonzoljából. A puskaporral töltött szerkentyűt az iskolába is magával vitte a fiatalember, ahol baráti körének dicsekedett a találmányával. A kis bombaszakértő pályafutása azonban csúfos véget ért: az egyik (a GB-bomba látványától kevésbé fellelkesült) cimbora jelentette a dolgot a helyi rendőrségen – ők pedig villámgyorsan őrizetbe vették hősünket. A felelőtlen ifjonc legnagyobb szerencséjére a „gémbojos" bombakaland valószínűleg nem minősül bűncselekménynek, így enyhébb (pl. pénz) büntetéssel megúszhatja a dolgot.

VESZTESÉGES AZ ACCLAIM

Nem áll túl jól az *Acclaim* szénája: az amerikai kiadó friss üzleti jelentése szerint a harmadik negyedévet (decemberig terjedő időszak) 9 millió dolláros veszteséggel zárták. A komplett üzleti évre kivetített eredmények sem túl bíztatóak: a cég bevételei csökkentek (180 millió dollárról 131 millióra), és éves szinten (az eddig eltelt kilenc hónap eredményei alapján) is veszteséget termelnek – ez idáig 31 milliót. Az Acclaim vezetősége szerint a veszteségek elsősorban annak tudhatók be, hogy jelenleg is folyik a cég átszervezése: sok játékot töröltek, másokat pedig későbbi időpontra mozgattak. Saját meglátásuk szerint 2004-ben még nagy valószínűséggel veszteséget termelnek, de 2005-ben már nyereséggel számolnak – ekkorra hozza meg a gyümölcsét (állítólag) a reorganizáció. [Megjegyzés: talán nem kizárólag csak szemetet kéne gyártani, akkor menne a szekér…]

FINAL FANTASY KONCERT LOS ANGELES-BEN

Japánban elég gyakoriak a videojáték-zenei koncertek, a Final Fantasy népszerű zenei témáit is többször előadták már ilyen módon. A Square Enix most az Egyesült Államokban rendez (először) Final Fantasy koncertet: a szerepjáték-széria remek zenéiből maga *Nobuo Uematsu* (a sorozat legendás zeneszerzője) válogatott össze egy nagy csokorra valót (közel két órás előadásról van szó), melyeket a Los Angeles-i Filharmonikusok szólaltatnak majd meg a harminc-

két tagú Los Angelesi Mesterkórus segítségével. Az eseményre az E3 hetében, május tizedikén kerül majd sor, a Walt Disney Concert Hallban. (Martin apu, vigyéééééł eeeel ! :-)

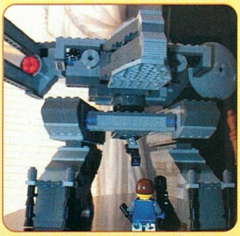
CIRCLE STUDIO VS. CORE DESIGN

Ilyen az, amikor az egy éve még szélesen mosolygó munkatársak a szakítás után durván (persze egyelőre csak verbálisan :-) pofozzák egymást: a legutóbbi Tomb Raider epizód felemás fogadtatása után a *Core Design*t otthagyó, és új céget (*Circle Studio*) alapító testvérpár (Adrian Smith és Jeremy Heath-Smith) alaposan beszólt volt munkaadójuknak. Szerintük a Core vegetál, az egykor patinás stúdiótól egy ember kivételével mindenki távozott, és a csapat gyakorlatilag vezetés nélkül maradt. Az Eidos + Core duó nem maradt adós a válasszal: állításuk szerint az egészből egy szó sem igaz, jelenleg 47 embert foglalkoztatnak, több projekten is dolgoznak (emlékeztető: az Eidos elvette a Tomb Raidert a Coretól, Croft asszonyság új kalandjait a Crystal Dynamics fejleszti – az Eidos fejesei szerint remekül és villámgyorsan), és legutóbb éppen a Circle Studios-tól csábítottak át (vissza) magukhoz két munkatársat. Szééééép.

METAL GEAR LEGO-BÓL

Justin „Saber-Scorpion" Stebbins komolyan veszi a LEGO-t: a fiatalember előszeretettel kapcsolja össze a műanyag építőkockák iránt érzett rajongását a videojáték-mániájával. Ennek ékes bizonyítékai a Metal Gear Solid alapján készült figurái: van itt minden Metal Gear REX-től kezdve Solid Snaken át Revolver Ocelotig – példás kivitelezésben. Justin nem csak az MGS-t önti műanyagformába: gyártott ő már Star Wars, Mechwarrior, Halo és Lord of the Rings figurákat is. Irigyeljük a srácot, de nagyon: kölyökkorunkban mi csak egy béna csillagrombolóig jutottunk (az is inkább miniatűr vasalódeszkának nézett ki). Talán újra be kéne szereznünk egy csomaggal a dán játékszerből…

Liquid





AOU 2004 AMUSEMENT EXPO JELENTÉS

PANKRÁTOR-, SZÖRNY- ÉS HITELKÁRTYÁK TARTJÁK ÖSSZE A KÁRTYAVÁRAT

Nyilvánvalóan oldalakon át lehetne elmélkedni a játéktermi játékokról. Másfél évtizeden át fűtötték a konzolos játékok piacát, nélkülük a ma világa elképzelhetetlen lenne.

Oldalakon át lehetne elmélkedni a japán játéktermi játékok jelenéről. Köztudomású, hogy a nyolcvanas évek közepén a JAMMA szabványnak köszönhetően Japánban fellendült játéktermi iparágat a kilencvenes évek végére ismét elérte a recesszió, a *hanyatlás*. Mára a helyzet szinte kritikussá vált, szerencsére új ötletek, új kezdeményezések sietnek megmentésére.



AOU belépőjegy



AOU hivatalos logo

Az egyik ilyen a kártyákkal játszható játékok ötlete: az ember vásárol egy csomagot az ördög bibliájából, a játéktermi gép kártyaolvasójával beolvassa, és azt játssza, amit a sors és a pénztárcája számára leosztottak. Ha nem elégedett (de vastag bukszájú), vásárol egy booster (kiegészítő) paklit.

Ez az elképzelés lengte be a tokiói Makuhari vásárkomplexumban február 20. és 21. között megrendezett AOU 2004 Amusement Expót is, lágyan ötvözve az immáron elmaradhatatlan hálózati (online) kiszereléssel. Aki itt volt (leszámítva a nem Japánra, sokkal inkább Ázsia egészére összpontosító Sammy-t), ezt a filozófiát vallotta. A jövő: *kártyák*.

A másik az úgynevezett JJ-féle koncepció. A JJ egy rohamosan népszerűsödő játékterem-lánc, ami időhöz kötött szórakoztatást kínál. A játék ingyen van: a látogató csak a játékteremben töltött időért fizet. A JJ üzemeltetői 100 jent (1 dollárt) kérnek 15 percért, amit a vendég kedve szerint tölthet: játéktermi játékokat játszhat, az Internet-kávézó részben a világháló hullámait szelheti, mangát olvashat, vagy egyszerűen csak heverészhet valamelyik kényelmes kanapé karjaiban. Az elképzelés tavaly kapott igazán lábra, az év végén a JJ-lánc tulajdonosai már 6000 használt géppel voltak kénytelenek bővíteni kínálatukat a nyugati tartományokban, az idei évben pedig sor kerül Tokió teljes asszimilációjára. Érdekes.

Szóval oldalakon át lehetne elmélkedni, most azonban csak kettő jutott. Filó helyett lássuk inkább a macit.

A TÁVOLRÓL SZEMLÉLŐK


Capcom Mario slot machine

Az érdemben kiállító kiállítók a nagy, központi pavilonban kaptak helyet. Szám szerint tizennyolcan voltak, név szerint ők az ABC (Amusement Business Communications), az Able, az Atlus, az Augus, a Banpresto, a Capcom, a Daifuku, a Fuji, a Komaya, a Konami, a Manjyudo, a Namco, a Nihon Unica, az Omron Entertainment, a Sammy, a SEGA, a Taito és a Yubis. Ha ezek közül sok név ismeretlenül cseng, a Nyájas olvasónak nincs miért szégyenkeznie: a cégek csaknem fele nem fejlesztéssel, inkább forgalmazással vagy éppen exporttal foglalkozik, mint a Yubis vagy a Manjyudo.

A fejlesztők közül a legnagyobb csalódást az Atlus és a Capcom szállította. Előbbi „szenzációja" a vásáron a **Lucky Star** nevű, kifejezetten a kölyköket célzó italautomata volt, villogó neoncsővel, és az itóka mellé „ingyen" ajándék kapszula-figurával (magyarán: keresztezi a Shenmue kóla-automatáját és gashaponját). Ugyanitt a Print Club fénykép-fülkék új generációjával ismerkedhetett, aki ismerkedni akart (konkrétan: a **Misaki** nevű, optikai eljárással a bőr bársonyosságát feljavító masina, KIZÁRÓLAG hölgyeknek).


Madártávlat #1

Sajnos a Capcom sem jelentkezett videojátékkal, holott a hírek szerint már erősen gyalulják a tavalyi Hyper Street Fighter II: Anniversary Edition játéktermi változatát. A cég standján fellelhető egyedüli érdekesség egy apró nyerőgép volt, Super Mario Bros. tematikával – bizonyíték arra, hogy a két óriáscég közötti együttműködés felhőtlen.



Madártávlat #2


A show bejárata


Madártávlat #3



Atlus Lucky Star

CÉGEK


Chaos Field sidebar

ABLE

A show igazi meglepetését ez a parányi kis cég szállította, és úgy hívják: **Chaos Field**. Egy hagyományos, 2D shoot'em up, szokatlan csavarral. A három gombos leosztás leginkább érdekes gombja a C gomb, ezzel váltunk ugyanis „mezőt". Normális esetben a rend mezején szállunk (rendben lőnek ránk), ám a gomb lenyomásával át tudunk kapcsolni egy másik dimenzióba – ez a káosz mező, ami letakarítja ugyan a képernyőn felénk száguldó összes lövedéket, ám 15 másodpercig nem áll majd módunkban visszakapcsolni normál térbe... 15 másodperc pedig hosszú, NAGYON hosszú idő egy shooterben – a káosz mezőt pedig nem véletlenül hívják úgy, ahogy...


Chaos Field

A Milestone fejlesztése tavasszal érkezik (itt az első 3 pálya volt játszható), a hagyományos Naomi alap pedig ugyan nem garancia, de REMENY egy újabb Dreamcast játékra (addig is itt a Shikigami no Shiro II és a Psyvariar 2 – mindkettő szuper).


Chaos Field


Chaos Field


Need For Speed


Need For Speed

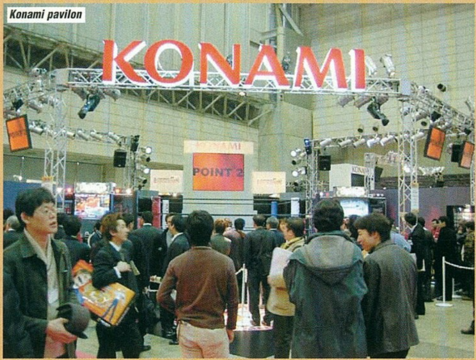
Az Able másik bemutatott játéka az Electronic Arts-tól kikölcsönzött **Need for Speed** volt – egy csúnya autóverseny, amit max. 4 játékos játszhat, de egyik tanult nyugati kollégám szerint úgy nézett ki, mint „egy átcímkézett San Francisco Rush". Kár érte.

KONAMI

A cég állomásán a legnagyobb duruzsolás természetesen azokat a játékokat vette körül, melyek kifejezetten a japán közönséget célozták meg. Ilyen volt a (kapaszkodni!) pankrációs-online-kártyacserélgetős **Wrestle Arena – Battle Climaxx!**, kedves cel-shaded grafikával, de európai idegrendszer számára idegen játékmenettel és kivitelezésben. A bunyó kimenetelét a gép kártya-leolvasójával befolyásolhatjuk, kő-papír-olló rendszert követve. 121 pankrátor-kártya valódi izomemberekkel (a New Japan Pro-Wrestling Co. és a NOAH rábólintásával), ehhez 270 „mozdulat-kártya", mindez a Konami e-Amusement hálózatán, hogy salaryman „A" Oszakából boldogan püfölhesse salaryman „B"-t Nagoyában – májustól.


Drummania


Battle Climaxx



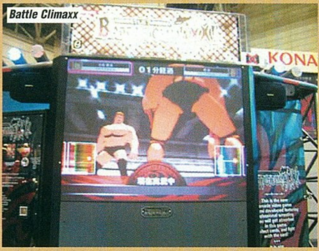
Konami pavilon



Battle Climaxx show


Pop'n Music 11

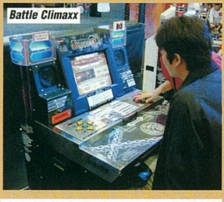
Szolidabb, mérsékletesebb szórakozásnak ígérkezik a feljavított grafikával támadó **Mahjong Fight Club 3**, ami nevével ellentétben nem hajcibálás, csupán békés mérkőzgetés – immáron országos szinten, hiszen az új online játékmód itt is a „nationwide online tournament", azaz a „nemzetet átölelő infrastrukturális hajcihő". Szezonális nemzeti bajnokságok, állandó jellegű városi, mi több, kerületi „ki a legjobb" összecsapások... elviselnénk ilyet Street Fighter illatban is... a legvadabb dolog, hogy tudunk vele gót (nem dark-gót, Böjti visszaülhet :) és shogit is játszani.


Battle Climaxx

A Konami szokásos Bemani zenei vonala is jelen volt, méghozzá igencsak erőteljesen: bár nem volt kint új Dance Dance Revolution játék (a táncika már kikopott Japánból), se új Karaoke forradalom, kaptunk minden létező mást. A **Beatmania II DX 10th Style** már javában szedi áldozatait a játéktermekben, benne 280 nóta, amiből 45 új dal; a fiatalabb korosztályra belőtt alternatíva, a **Pop'n Music 11** viszont csak márciusban érkezik, de több mint 40 új sávval (összességében 390+ dallal).


Guitar Freaks

A **Drum Mania 10th MIX** (dobolás) és a **Guitar Freaks 11th MIX** (gitártépés) sokkoló rózsaszínben pompázva (?) fogadták kedvelőiket, a 30 új és 80 régi nóta mellett áprilistól már dróton is tölthető lesz rájuk friss nótacsokor, köszönhetően ismét a Konami e-Amusement hálózatának. A két játék továbbra is összeköthető, azaz a gitáros és a dobos összejátszhat, egy bandát alkotva. *Örömzene.*


Battle Climaxx

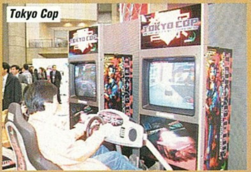

Mahjong Fight Club 3


Battle Climaxx gépek sorba kötve


Beatmania II DX

NAMCO

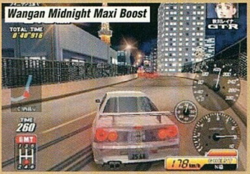
Nem kényszerített térdre a Namco sem: sehol egy új bunyó, a vásár fénypontját részükről a **Wangan Midnight – Maxi Boost** jelentette. Ez még mindig a PS2-cimbora System 246 alaplapon fut, akárcsak három éves elődje (ami köztudottan a Ridge Racer V játéktermi változatára épült rá), így várhatóan senki sem menekülhet majd egy színtelen-szagtalan házi konverzió elől. H-alakú, hat sebességes váltó, kezdők számára is pofonegyszerűvé tett driftelés, internetes pontszámtábla és az elmaradhatatlan kártya, ami ezen játék esetében a jármű felfejlesztését hivatott megoldani és elraktározni (lásd: tuning-kártya). Egy másik sarokban a **Tokyo Cop** árválkodott (rendőrös-autós üldözés Tokió utcáin, nem kicsit inspirálva a Taito remek Chase HQ sorozata által), és bemutatásra került az **Idol Master** című (ugyancsak kártyás) masina munkaváltozata is, ami egy kedves Princess Maker-klón. A szimulációban célunk egy (pop)bálvány kiképzése, bandába (együttes) tömörítése, majd szorítóba eresztése. Jó dalok, jól pozícionált formatervezés, aranyos 3D modellek – ebből szívesen bevállalnék egy angol konzolos változatot is (tipp: PS2, jövőre – japánul).


Tokyo Cop


Idol Master


Namco stand

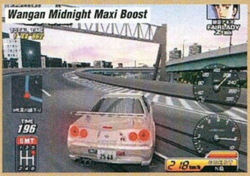

Idol Master


Wangan Midnight Maxi Boost


Wangan Midnight Maxi Boost


The Rumble Fish


The Rumble Fish


Wangan Midnight Maxi Boost


Wangan Midnight Maxi Boost


Force Five



Sammy stand

A Namco ezzel sajnos le is tudta a vásárt – bár a biztonság kedvéért azért kicipelték a két éves Dragon Chronicles-t is, minden bizonnyal azért, hogy mindenki lássa: nekik is van online kártya-cserélgetős, érintő-képernyős csataprogramjuk.

SAMMY

Kevés vállalkozás kavart fel az utóbbi években olyan űrmértékű vizet a játéktermi iparágon belül, mint a mindenkori Pachinko-császár, a Sammy. Az, hogy bevásárolták magukat a SEGA-ba, és rátették mancsukat az SNK-ra, a mai napig élesen osztja meg az iparág elemzőinek és rajongóinak népes táborát: akad, aki átkozza őket és akad, aki az arcade megváltóiként tekint rájuk. Véleménytől függetlenül, a legtöbb izgalmat a kiállításon éppen a Sammy tálalta.

Nagy bejelentésükre már az első nap reggelén sor került: az SNK Playmore ünnepélyesen átmozdítja mindennemű fejlesztését a jó öreg NeoGeo MVS-ről a Sammy új, olcsó alaplapjára, az Atomiswave-re (alapjaiban ez egy leegyszerűsített Naomi). Rögvest három új SNK játékot jelentettek be, ezek a **King of Fighters 2004** (nem azonos az azóta kidobolt első Atomiswave KoF-fal, a King of Fighters: NeoWave-vel), a **Samurai Spirits AW** és a **Metal Slug 6** (ami állítólag az első öt rész, egybegyúrva, újrakeverve). Ugyanitt hangzott el az alacsony-felbontású SNK-korszakot véglegesen lezáró kijelentés: a Samurai Spirits Zero Special lesz az utolsó olyan játék, ami a cég MVS rendszerére készül.

A cég mellesleg kicipelt mindent, ami Atomiswave (Dolphin Blue, GG Isuka, Maximum Speed, Sport Shooting USA), de a legnagyobb figyelmet természetesen a kiállító részéről is a Dimps új 2D verekedése, a március végén támadó **The Rumble Fish** kapta. Itt kipofozottabb, szebb, jobb, 90%-os állapotában volt kipróbálható. A legfőbb nyalánkságot a játék esetében a megtéphető ruházat jelenti. (Áprilistól a Rumble Fish már manga is, a Kodansha havonta jelentkező Magazine Z-jében.) Az alaplapon új volt az itt bemutatkozó szesztilalmas-gengszteres autós üldözés, a **Chicago 1929**. Sajnos nyomtatott anyagot nem osztogattak a játékkal kapcsolatban, fotózni pediglen szigorúan tilos volt a Sammy standon, így a közelebbi ismerkedéssel várnunk kell a márciusban kezdődő nyilvános tesztekig. Annyi bizonyos: akciódús – de inkább Carmageddon, mint Burnout.


Force Five

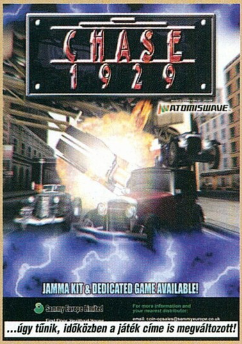


Sammy-SNK kooperáció

A **Salaried Worker Golden Taro** valószínűleg a magyar olvasót nem érdekeli: online táblás, kombinált kártya és mah-jong cím, népszerű japán manga alapján. Száraz és idegen, már-már szerencsejátékokat idéző kivitelben. Ennél jóval izgalmasabb az újra feltálalt Force Five című verekedős játék – az első 3D Atomiswave bunyó. A kiállításon 80%-os készültségi állapotban heverő játék a tervek szerint tavasszal már támad, s bár nem vonultat fel semmi extrát, határozottan kellemes benyomást keltett. A tavalyi ATEI expón bemutatott változathoz képest – hozzáértő megszállottak szerint –, köszönhetően elsősorban a nagyobb sebzésnek, a menetek pörgősebbek, izgalmasabbak lettek.



Ez a flyer lapzártakor érkezett a cégtől...



...úgy tűnik, időközben a játék címe is megváltozott!


Itt még Chicago 1929 a cím...!



The Rumble Fish

SEGA

Feketébe öltöztetett stand, villogó kék fények: a show legnagyobb játékosa, a SEGA három új gépezetet jelentett be, ebből azonban kettő sajnálatos módon még erősen fejlesztés alatt állt, így nem került bemutatásra játszható formában.

A **Quest of D** című program a tavalyi Key of Avalon szellemi örökségének ápolója: egy Dungeons & Dragons stílusú 3D akció-szerepjáték, ami természetesen a kor divatjának megfelelően külön megvásárolható kártyákkal üzemel. Az irányítás ötvözi a hagyományos játéktermi panelt és az érintő-képernyőt – ezen motoszkálva tudjuk irányítani hőseinket, felvenni a tárgyakat vagy megtámadni a kétségtelenül szörnyű szörnyeket.

A karakterek fejlesztése az Avalonhoz hasonlóan kártyákkal történik. A játékhoz több száz kártya készül, alapvetően három féle kiszerelésben: szörny-kártya (értelemszerűen partneri szellem által hajtott szörnyek csatába hívására szolgál), tárgy-kártya (új fegyverek, gyógynövények, mágikus tekercsek használatához) és ismeret-kártya (speciális és kombinált támadások, egyedi varázslatok végrehajtásához).

A játék igazi érdekessége az együttműködésre faragott kommunikációs üzemmód. Egyidejűleg négy játékos alkothat rémcsépelő-kincskereső csapatot, de a kiemelt japán játéktermeket behálózó üvegszálas kábelrengetegnek köszönhetően nem feltétlenül kell, hogy egy és ugyanazon helyiségben tartózkodjanak. A SEGA a játék kedvéért a VF.NET-hez hasonló D.NET kiépítésén szorgoskodik, ami természetesen maximálisan támogatja majd a japán mobiltelefonokat. A Quest of D-t kipörgető hardver pillanatnyilag nem ismert, a fejlesztő SEGA-AM2 csupán annyit közölt, hogy nyáron lehet nekilódulni a nagy kalandnak.

Jöhet a bomba: az AM2 nyárra ígéri a korábban csak VF4 Evo 2-nek becézett **Virtua Fighter 4 Final Tuned** című feldolgozását. A vásáron csak egy rövid videó gerjesztette a nyáltermelést, annyi azonban abból is kiderült, hogy rengeteg új összegyűjthető tárgyat, tovább finomított mesterséges intelligenciát és tökéletesre egyensúlyozott harcrendszert kapunk (a szóvivő szerint a számítógép-irányította ellenfél úgy játszik majd ellenünk, mint egy hús-vér opponens). A magányos játékos játékmódja egy új játékmóddal bővül, ami a Challenge Mode nevet kapta. Ebben adott számú küldetést (különleges célkitűzést) kell teljesítenünk az általunk választott nehézségi szinten – adott számot a gép garantálja, függetlenül attól, hogyan szereplünk (hasonló feladatokat esetenként kaptunk már az Evóban is).

A VF.NET kártyán tárolt VF4: Evolution mentéseinket használhatjuk majd a Final Tuned esetében is, ami minden bizonnyal örvendetes hír (bár van olyanom – még a Shenmue II japán LE változatához járt –, itthon nem sok hasznát vettem). Érdekes továbbá az új „becenév" rendszer – a gép elemzi majd harcmodorunkat (vagy harcmodortalanságunkat), és ennek függvényében ragaszt becenevet harcosunkra. Az AM2 finomított és egyben durvított bunyója a játéktermekbe nyáron érkezik; én csaknem biztosra veszek egy téli PS2 átiratot.


Quest of D

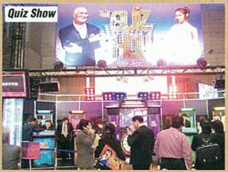

VF4 Final Tuned

A SEGA legnagyobb meglepetése idén (értsd: a cég ezen játék promóciójára helyezte a legnagyobb hangsúlyt, ez kapta a legnagyobb teret), a szórakozás hagyományosabb formáinak kedvelőinek legnagyobb bánatára, a **Quiz Show** című játék volt. A Hitmaker masinája valójában nem is egyetlen masina, hanem egy Naomi Satellite Terminal elnevezésű gép-együttes négy terminállal és három kijelző képernyővel (összesen öt darab Naomi alaplap munkálkodik alatta, minden terminálban egy, egy pedig a központot kezeli). Ebben a kiszerelésben a cég korábban a lóversenyjátékait (Derby Owners Club széria) és a csoportos mahjongjait tálalta (MJ sorozat).


Ollie King


Quiz Show


Ollie King


Quiz Show


F-Zero AX


Sega pavilon kéken-feketén


Key to Avalon


Key to Avalon

A masina nevéhez hűen egy amerikai mintájú televíziós vetélkedőt, kvíz-sót reprodukál – a központi képernyőn bohóckodik a sómen és bájos (?) asszisztense, osztják az utasításokat és a kérdéseket, a játékosok pedig a stílusosan a vetélkedők pultjait utánzó terminéljuk mögül pislognak, és nyomogatják azt a bizonyos „Tudom, ÉN tudom!" jelentéssel felruházott gombot (a válaszadás az érintő-képernyő gyors összemaszatolásával történik).

Az általános kérdések mellett a természettudományok, az irodalom, a történelem, a földrajz, a sport, és a szórakoztatóipar (zene, mozi, tévé) területén sem árt a jártasság a siker érdekében – az aktuális témát és kérdést mindig a központi egységről táplált hatalmas, pörgő „szerencsekerék" dönti el. A Quiz Show a cég szerint sikerrel ötvözi majd az unalomig ismert kvízjáték-koncepciót egy vérbő party-játék szellemiségével. Úgy legyen! (Erre se lesz pénze a nyugati játéktermeknek, lapozhatunk.)

Az új játékok mellett két korábbi kártyás játékból is bejelentettek frissített változatot. Japánban a **World Club Champion Football Serie A (WCCF) 2002-2003** népszerűsége töretlen: itt az ideje hát egy 2.0-s verziónak. Feljavított MI, szabadon választható szám a labdarúgó pólójának hátára – és persze egy nagy raklap új játékos-kártya a Paninitől (bontásban: 26 mezei, 6 különleges, 1 ritka gólkirály, 2 ritka MVP – Most Valuable Player, és titkolt számú nagyon ritka Serie A All Time Legends lap). A 10 darab izmos Naomi2 gépet hálózatban ringató, egyidejűleg 8 játékos által párolható taktikai foci-szimulátor tavasszal érkezik, szintén a Hitmaker gondozásában.


World Cup Champion Football

A részleg másik felbővített játéka a Magic: The Gatheringhez nagyon hasonló **The Key of Avalon**, ami most egy 52 kártyából álló csomag jóvoltából lépte meg a ver.1.20-at. Ez a változatosság kedvéért a Namco-SEGA-Nintendo trió Triforce alaplapján fut, és négy játékos tudja elkenni benne egymás száját ugyanazon hálózatba kötve. Bonbon: ez két éve még Yuzo Koshiro egyszerű GameCube projektje volt, amit tavaly aztán teljes játéktermi mókává keltettek, kártyaszkenneléssel, érintő-képernyőkkel, ennek minden velejárójával. Az új változat a tervek szerint márciusban rohamozza meg a japáni játéktermeket.


World Cup Champion Football sorba kötve

A SEGA standján gyakorlatilag ez volt minden – bár kipróbálható volt a korosodó F-Zero AX, és a Jet Set Radio sorozat készítőinek tavalyi gördeszkás ámokfutása, az Ollie King is. Utóbbit az Xbox-barát Chihiro alaplap fűti, így nem kizárt egy év végi házi átirat sem, különösen azon tény ismeretében, hogy Toshihiro Nagoshi kijelentette: az Amusement Vision a SpikeOut X-treme mellett jelenleg két másik Xbox átiraton is dolgozik.

TAITO

A cég a tavaly már bemutatott iker-botkormányos Zoids Infinity köré szervezte standját (még mindig nincs kész, de már tudni, hogy kártyát is támogat majd :), újdonságból csupán kettő akadt. Pontosabban egy. A **Chaos Breaker** című 2D fantasy-bunyó ugyanis szintén bemutatásra került már tavaly; igaz, akkor még a Dark Awake nevet viselte. A játékot a koreai Eolith fejleszti ('00 és '02 között ők sorozatgyártották a KoF-okat az SNK-nak), és per pillanat 60%-os készültségben fekszik – de kellőképp szép és jó, hangulatilag valahol a Weaponlord és a Guilty Gear között, fegyverválasztással a csata előtt.

Az újdonság pedig a **Zooo**. Egy egyszerű kis fejtörő, ami korábban már megjelent GBA-ra és (budget áron!) PS2-re is a Success gondozásában. Állatfejeket tologatunk egy táblán – ha három azonos kerül egymás mellé, eltűnnek. Ennyi. A koncepció ugyan nincs túlbonyolítva, ám a játék nem unalmas – megkockáztatom, a Denki Blocks! óta nem szórakoztam ilyen jót egy egyszerű kis puzzle-val. Aki tudja, vadássza le, érdemes!

Reiker


Taito pavilon

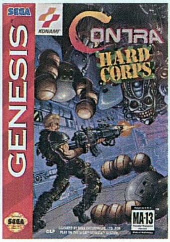

Zoids Infinity


Chaos Breaker


Zooo

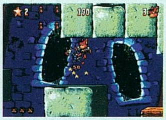

Zooo





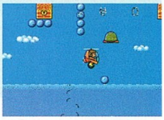




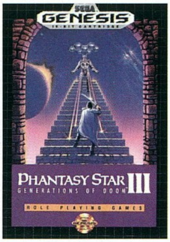


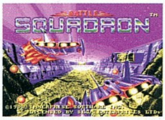














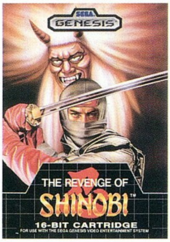








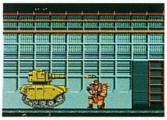
















WANNA PLAY? JUST DO IT! A SEGA HANDHELD GÉPEK

Manapság nem okoz különösebb gondot, hat az ember a metrón, a vonaton, avagy egyéb közlekedési eszközön hasznos-haszontalan játéktevékenységekkel kívánja múlatni az időt. *Handheld everywhere:* körülbelül ezekkel a szavakkal lehetne jellemezni a jelenkor játékokat preferáló „divízióját". Nézz a mobiltelefonodra, a PDA-ra, a handheld konzolokra, hibrid gépezetekre: töménytelen mennyiségű ketyere közül választhatsz. Tőlünk kicsit keletebbre még szenvedélyesebb ez a kultusz: Japán, Kína és az ázsiai országok szinte nyüzsögnek a kulcstartó-tamagocsi méretű játékoktól. Toll? Üvegpohár? Semmi gond, Tetris klónt manapság már mindenhol-mindenben találhatsz...

Ez természetesen nem volt mindig így. Bár már korábban is készültek hasonló szórakoztatásra szánt eszközök, az igazi handheld revolúciót bármily' furcsa is, de az 1989-ben debütált Nintendo Gameboy hozta el. A játékaival, praktikus megoldásaival, az ütős hardverrel és a fejlett technológiai megoldásoknak köszönhetően neki sikerült elvinni a játékosok körébe az igazi és megmásíthatatlan „hordozom és játszom ott, ahol csak akarok" érzést. Mint ahogy ismeretes, a Gameboy előtt több hardvergyártó cég is megpróbált hasonlót alkotni, de azt a *bizonyos lépcsőfokot* valahogy sohasem sikerült elérniük. A mai értelemben vett, cartridge alapú megoldással készített gépek sorát globális szinten akkoriban az Atari vitte futószalagra: ez volt ugye a Lynx, amely a kezdetek kezdetén ugyan ért el sikereket a dollármilliárdos üzletágban, de az őt (csupán néhány hónappal) követő fejlesztésekkel már nem tudott lépést tartani. A '89-es bejelentést követően a Nintendo is felismerte a handheld bizniszben rejlő lehetőségeket és villámgyorsan (kb. fél éves fejlesztés után) megjelent a GameBoy nevezetű csodagépével a világ minden pontján. Az Atari Lynx-en felülkerekedő jövevény porig tarolt mindent a hordozható játékok piacán (az USA-ban, valamint a többi földrészen egyaránt, amihez mondjuk nagyban hozzájárult az akkori Tetris láz meglovagolása is), stabil rajongói tábort szerzett magának és új síkokra emelte a szórakoztatás ezen művészetét. Miután a Lynx utódjaként megszületett és mellesleg fantáziátlanul Lynx II-nek nevezett masina is elbukott, a japán cég további riválisokkal számolt: valószínűsíthető volt, hogy a támadás éppen az anyaországból, Japánból érkezik majd.

GAME START: GAMEBOY VS. GAMEGEAR

Idő: 1989, helyszín: Japán. Már javában tartottak a Gameboy megjelenésnek előkészületei és a szakma is érdeklődéssel tekintett az agyonreklámozott konzol felé. Ez idő tájt kezdett csúcsosodni az otthoni játékgép-láz a szigetországban, hiszen a Famicom, a Master System, az Atari és egyéb konzolgyártó cégek régóta ostromolták a nappalikba befészkelt rajongókat. A Nintendo valaha létezett egyik legnagyobb riválisa, a SEGA a fejébe vette, hogy bizony ő is hasít ki magának egy szeletet (méghozzá nem is kicsit) abból a bizonyos tortából. Látván a Gameboy-t megelőző érdeklődést és a felfokozott hangulatot, úgy döntöttek, elkészítik a saját handheld gépezetüket – méghozzá minél rövidebb idő alatt. A kezdetekben csak Mercury kódnéven futó projekt (meglehetősen rövid) fejlesztése alatt végig azt a cél tartották szem előtt, hogy a cseperedő masinának minden szempontból a GameBoy fölé kell kerekednie. „A mi gépünk minden mást tudni fog, amit a Gameboy nem..." – hangzott el számtalanszor az ígéret.

1989 augusztusában izzott a levegő a SEGA háza táján. Nem csak az elemzők, de a cég belső emberei is fejtegették, hogy a színes kijelző, valamint a sztereó hang vajon elegendő lesz-e az áttörő sikerhez. Ha akkor nem is, de néhány héttel a fejtegetés után már rendelkezésre állt a válasz: **talán igen**! Nagy várakozás előzte meg az időközben nevet változtatott modell érkezését, hiszen a nagy (3,2") és színes kijelzővel, komfortos külsővel megáldott masina nem mindennapi reklámhadjáratot kapott. A Nintendo egyik legnagyobb riválisa révén októberben megtörtént a csoda: legördültek az első **Sega Game Gear** modellek a futószalagról...

A Game Gear egyik előnye a korábbi rendszerekre épülő magja által mutatkozott meg: szem előtt tartva a technika legújabb vívmányait, de megtartva a NES ellenfeléül szolgáló Master System specifikációit, sikerült egy olyan architektúrájú konzolt összehozni, amelyre nem okozott különösebb gondot a korábbi SEGA rendszerekből való szoftverek portolása sem; emellett pedig a részben új fejlesztésű központi egységnek köszönhetően szebb, nagyobb és látványosabb programok láthattak napvilágot. A Nintendo handheldjével összehasonlítva számottevő különbség csupán a videó-megjelenítésben mutatkozott: a 4096-os színpalettával rendelkező Game Gear egyszerre 32 szín megjelenítésére volt képes – szemben a GameBoy-jal, amely csak a szürke négy árnyalatával rendelkezett. A kijelző méretét tekintve elhanyagolható volt a változás: a 160x146, azaz mindössze két pixellel nagyobb LCD (GB: 160x144) csak a színekből adódó extrákban mutatott különbséget. Ez a képernyőméret bőségesen megfelelt az akkori elvárásoknak, nem is beszélve a sprite-ok mennyiségéről, ugyanis a rivális masinánál másfélszer többet, összesen 64-et (8x8 pixel) volt képes mozgatni egyidejűleg úgy, hogy a kétszer nagyobb VideoRAM (16 KB) mérethez egy jóval lassabb processzort társítottak (3.58 MHz-es, 8 bites Z80 szemben a Nintendo 4.19 MHz-es modelljével), mint amilyen a GameBoy-ban lakozott.

SEGA-ék ugyanazt az irányelvet követték, amit néhány hónappal ezelőtt a rivális N, miszerint a lehető leggyorsabban kihozták a korábban jól bevált Master System klasszikusokat a modern köntöst biztosító GameGear-hez. Ehhez 3rd party (külsős) programozó csapatokat fogadtak fel, aminek azonban az lett a következménye, hogy kevesebb tőke állt rendelkezésre az igazán nagy nevű fejlesztők leszerződtetéséhez. A kezdetekben a céget nem nagyon zavarta ez a bökkenő, ugyanis nagyon szépen fogyott a konzol – köszönhetően a '90-91-es európai-amerikai, majd '92-ben az ausztrál diviziók beindításának –, de az évek múltán egyre inkább megmutatkozott az abszolút „best of" címek hiánya.

A Sega Game Gearen a lassabb processzor ellenére sokkal jobban festettek a multiplatform klasszikusok, mint a többi konzolon. Példának okáért a Mortal Kombat (némi Frame eséssel, persze), a Mega Man, vagy a Pac Man részletgazdagabb és játékmenetében is hosszabb volt a GameBoyos verzióhoz képest, amely nagy húzóerőnek számított. Az egyik legsikeresebben jegyzett produktum azonban egyértelműen a Sonic: The Hedgehog volt, amely handheld formájában először a Game Gear-en volt látható. (Amelyet a konzol haláláig egy egész rakat, egész pontosan tíz Sonic játék is követett.) További pluszt jelentett, hogy a SEGA egy az egyben kikerülte a régiókódos megkötéseket, tehát egy NTSC-s amerikai verziójú GG-ban minden gond nélkül futottak a népszerű japán programok (egy-két kivétel természetesen mindig akadt, ahol sprite-hibás volt a megjelenítés vagy darabos az animáció), azaz pl. egy japán Phantasy Star Gaiden a problémás szövegértés ellenére képes volt lekötni a világ másik felén játszadozókat is.

A kezdeti sikerek után azonban egyre jobban felszínre kerültek a negatívumok. A gép egyetlen nagyobb, ám végzetes hibája az eleméhsége volt. Tiszta *Atari Lynx szindróma:* hat darab AA-s elemmel is maximum 2-3 órát (!!) bírt el a súlyzónak is jól használható masina. A negatív kritikák súlya alatt nyögve gyorsan megpróbálták orvosolni a „végzetes" problémát: egy addon kiegészítőnek beállított tölthető akksicsomag jelent meg a konzolhoz, amely köztes megoldás révén csak néhány plusz órával volt képes kitolni a





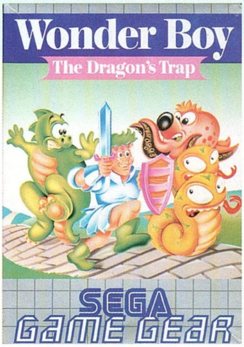




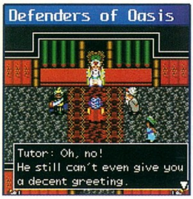






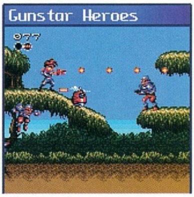














rendkívül kicsi időintervallumot – szemben a GameBoy maratoni játékhosszával, amely nem volt rest 10-35 órát is működni a maga négy AA-s kapacitásával.

Az akksik megjelente után szép sorjában elkezdtek szállingózni az apróbb kiegészítők és konverterek a masinához, melyek között olyan okosságok is helyet kaptak, mint a szivargyújtó csatlakozó (elősegítendő a minél takarékosabb megoldást a hosszú utakon), a hordtáska, a TV-Tuner (amellyel komplett hordozható mini-TV készüléket lehetett varázsolni az amúgy is nehéz handheldből) és végül, de nem utolsósorban a multi link kábel, mely mint a nevéből is adódik, több Game Gear összelinkelését tette lehetővé az ezt kihasználó játékok és játékosok legnagyobb örömére.

Még nem szóltunk egy szintén létező, praktikusnak számító hardver kiegészítőről: a Master Gear Converter a Master Systemhez készült cartridge-ok direkt lejátszását tette lehetővé a Game Gearen – nem egyszer feljavítva azok audiovizuális képességeit is. (További plusznak számított a cartridge slotba csatlakoztatható kártyán egy másik GG linkelésére alkalmas port, mellyel néhány korábbi program esetében lehetőség nyílt a kétjátékos mókára is.) A dolog érdekessége, hogy a TV-Tuner és a Master Gear Converter közül elég kevés talált gazdára, így gondolom nem mondok vele újdonságot, hogy az internetes aukciós áruházakban a kommersz 20-30 USD-s játékok mellett ezek a kiegészítők néha csillagászati, 150-200 USD-s árért kelnek el.

A '90-es évek közepére nyilvánvalóvá vált, hogy a Nintendo nem fogja tétlenül nézni a SEGA garázdálkodását, így a sokkal előnyösebb konstrukciójú Gameboy Color megjelentetésével szép lassan búcsúztatni kezdte a rivális konzolgyártó handheld gépezetét. A Game Gear fejlesztőmérnökei még egy darabig életben tartották a masinát: a végleges bealtatás végéig (1997) több, mint 240 produktum vándorolt a szoftverfejlesztők asztalairól a konzol játékkínálatába. A rajongók értékelése szerint a Shining Force, a Mega Man (a NES-es negyedik és ötödik epizódjára erősen hajazó verzió), a Bubble Bobble, a Super Columns, a Sonic, Bust-a-Move és a Wonderboy III nagyban hozzájárultak a Game Gear hét évig tartó, nagyrészt sikeres pályafutásához.

1997-ben végleg megszűnt a támogatás a Game Gearhez: a SEGA ekkor már félreérthetetlenül a videojáték-ipar másik szegmense felé kacsintgatott. (Érdekesség, hogy a Majesco három évvel később tett egy utolsó kísérletet a handheld felélesztésére és Sega Game Gear Core System néven, némileg módosított hardverrel, értékcsökkentett áron újra forgalomba hozta azt.)

CONTINUE? YES!

1995 környékén látván az akkori helyzetet, a SEGA honchojai sejtették, hogy a Game Gear nem számíthat hosszú életútra. Még időben cselekedve megpróbálták a nagytestvérnek számító és a 16 bites triumvirátus tagjaként (Nintendo SNES/Sega Genesis/NEC TurboGrafX) számon tartott Sega Genesist (nálunk Megadrive) hordozható formába önteni. A GameBoy Color ellenfeléül (is) szánt masina a **SEGA Nomad** nevet kapta. (Az alapkoncepciót egy korábban rendelkezésre álló érdekesség adta: a japán cég 1992-ben a Japan Airlines járatai számára promóciós céllal készített Sega Mega Jet névre hallgató csodája ugyanis nagyban hozzájárult a Nomad aktuális elképzeléseinek megvalósításához. Az exkluzív gép nem rendelkezett saját kijelzővel, hanem az ülések karfájába épített LCD kijelzőre csatlakozva adott képet. Négy jegyzett produktum készült hozzá, melyek közül a Sonic és a Super Monaco GP számítottak a legnépszerűbbnek. A masina egyébként Japánban később hordozható Megadriveként, limitált példányszámban is elérhetővé vált.) Szerencsétlenségére csak az amerikai kontinensen jelent meg hivatalosan (holott PAL-os prototípusok is napvilágot láttak a rendszerből), tehát a globális elterjedésre nézve elég borúsan alakultak a kilátások. A Nomad erős volt: a szívét egy 16 bites Motorola 68000-es processzor alkotta, amely 7.61 MHz-en, jóval a rivális felett muzsikált. Ha ehhez hozzávesszük a 4 MHz-es, Zilog Z80 bázisú, 4 MHz-es koprocesszort, rögtön látszik, hogy ez a masina valójában egy módosított Genesisnek tűnik, mintsem teljesen új fejlesztésnek. Az 1 Mbyte-os ROM, a 64 Kbyte-os RAM, és a szintén 64 Kbyte-os Video RAM a Yamaha YM 2612-es FM chippel karöltve ütőképes hardvert alkotott: nem csak a videó-megjelenítés, de a zajkeltés terén is (6 csatornás sztereó hangorkán).

A Nomad alapkoncepciója a 16 bites nagytesó Genesis számára készített cartok lejátszása felé irányult: soha, egyetlen kizárólag Nomadra fejlesztett produktum sem látott napvilágot: ez a gép egy handheld alternatíva szerepét töltötte be azok számára, akik nem akartak a hosszú utakon, elektromos áram hiányában sem lemondani a 16 bites élvezetekről: feltéve, hogy a világ legerősebb akkumulátoraival rendelkeztek. A SEGA ugyanis itt szintén elkövette azt az óriási hibát, hogy nem fordított kellő odafigyelést az energiatakarékos módszerek kifejlesztésére: a szintén hat akkumulátorhellyel rendelkező Nomad maximum öt órát volt képes zakatolni, utána kegyetlenül megadta magát. (Mint ahogy a GameGear esetében, itt szintén elérhetővé tették az újratölthető akkucsomagot, de hasonlóan az elődhöz, itt sem volt lényegi áttörés az üzemidő intervallumának növelésében.)

A kezdetekben magas árkategóriába (180 USD) tartozó nehéz, mégis ergonómailag kellemes fogásúra sikeredett konzol az AV Outputnak köszönhetően TV készülékekkel is képes volt együttműködni: kérdés, hogy a hálózati adapterrel, AV Output (később RF) kimenettel rendelkező gép mennyivel jobb, mint egy hagyományos Genesis/Megadrive ? A 3"-es Matrix LCD kijelző nem szenvedett a blur (elmosódás) effektektől (mint azt a GameBoy vagy a GameGear esetében tapasztalni lehetett), némi extra erőforrásért cserébe nagyon szép és éles képet adott. Igaz, a felbontásnak és az arányoknak köszönhetően a TV készülékre kiküldött jel sokkal kisebb képet adott és a megjelenített szöveg is kevésbé volt olvasható. A háttérvilágítással rendelkező Nomad ugyanakkor inkompatibilitási hibáktól is szenvedett: sok játék egyszerűen el sem indult a hardvermódosítások miatt, vagy sprite- és képhibás ábrázatot tolt az ember arcába, ami sok esetben bosszúságra adhatott okot.

A Nomad – habár érdekes koncepciót képviselt – magas árának, akksiéhségének és az inkompatibilitástól nyüzsgő problémáinak tengerében nem volt képes a szélesebb körben való elterjedésre. Soha nem volt igazán népszerű darab, exkluzív mivoltát megőrizve manapság csupán néhány SEGA Otaku birtokában leledzik egy-egy működőképes példány.

A manapság abszolút ritkaságszámba menő gépek lassú emulációs újjáélesztése kiváló lehetőséget adott arra, hogy a játékipar mobil szegmensében valaha kulcsfontosságú szerepet vállaló gépek és szoftvereik lelkivilágába betekintést nyerjetek. Az interneten több emulációs oldal is foglalkozik a nextgen konzolokon, valamint PC-ken virtuális GameGear és Nomad szoftverek futtatásával: érdeklődők számára a http://www.zophar.net/sms-gg.html oldal kiváló indulópont lehet.

Bár a SEGA handheld korszakának egyik neves képviselője sem maradt fenn mára teljes mivoltában, a videojáték ipar sokkal szegényebb lenne, ha nincs a Nintendót jobb fejlesztésekre sarkalló, sok esetben fölé kerekedő riválís cég két konzolja. A GameGear és a Nomad hardverének energiatakarékosabb tervezése mellett a SEGA-nak esélye lett volna megszorongatni a jelenleg egyeduralkodónak számító GameBoy Advance elődjét, amely technikai jellemzőit tekintve a mai napig *visszatartja* a handheld szekció szegmensének egyre erősödő (és lassan elnyomhatatlan) pulzálását.

Stinger
stinger@576.hu

...AMIK NÉLKÜL NEM ÉLHETSZ, HA GC TULAJ VAGY...

Elöljáróban szeretném megköszönni a rendelkezésemre bocsátott termékeket, amik nélkül ez a „teszt" nem jöhetett volna létre. Azért az idézőjel, mert ez inkább hardveres cikk... Ám úgy alakult, hogy a nagy GC-s megjelenések hiányában Martinnal összedugtuk kis fejecskéinket, és kiötlöttük: *teszteljünk le pár cool kiegészítőt.* Mivel az én szívemhez is közel áll a kis kocka, nem nagyon ellenkeztem az ellen, hogy jómagam mutassam be ezeket a termékeket. Amíg nem jönnek a Killer, Metroid 2, Pikmin 2, MGS, Geist nevű finomságok, addig is legyen miről olvasnotok, Kedves GC tulajok!

Megpróbálok mindhárom termékről elég színes képet nyújtani ahhoz, hogy eldöntsétek, kell ez nektek, vagy sem... na meg a beszerezhetőségüket is megosztom veletek. Bár utóbbi nem nagyon nehéz feladat, mert az 576 Shopokban mindegyiket meg lehet találni. Minőségileg egyikkel sem lehet gond, mivel nem urángyártott ketyerékről van szó, hanem „oridzsi" N tartozékokról... ezzel pedig együtt jár a korrekt élettartam is, valamint a hosszú távú garancia.

De csapjunk is a lovak közé! Első páciensünk leginkább azoknak való, akik rendelkeznek kockájuk mellett egy hetyke kis GBAdvance géppel is...

GAME BOY ADVANCE CABLE

A régebben keringő pletykákkal ellentétben ez a kis alkatrész nem arra szolgál, hogy a GBA játékokat GC-n keresztül vigyük rá a tévénkre, és úgy játszhassunk velük. Ez sem lenne rossz ötlet, de amit ez a *szexi kis zsinór* nyújt, az sokaknak talán többet is jelent. A vonzó külső egy két méteres kábelre értendő. Ennek egyik oldalán egy dugó található, amit a GC-s controller portba tudunk benyomni, a másik végén pedig egy érdekes (ókori alakzatra hajazó) formájú kis szerkezetre lelhetünk, ami... (taddaddadamm)... a „játék fiúval" (GBA) eredményez kompatibilitást. És most ugrik a majom a vízbe! Mert ha ezt a két gépet kötjük össze, akkor mire fel az előbbi kijelentésem, amiben arra célozgattam, NEM ezzel játszhatunk Advance játékokat a tévén? A kérdés jogos. Csak részben mondtam ugyanis igazat.

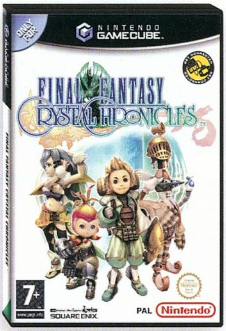




Biztosan találkoztatok már olyan programmal, aminek főmenüjében van egy olyan opció, ami nem nyílik meg, illetve a gép kér hozzá egy mentést, illetve GBA összeköttetést. Na kérem, ilyenkor használhatjuk fel ezt a kis kábelt, meg Advance szerkezetünket. A kapcsolódás után ugyanis új missziókat (vagy egy régi... mondjuk NES-en megjelent játékot) kaphatunk, valamint rengeteg érdekességet. Ehhez az szükséges, hogy az a bizonyos program a birtokunkban legyen mind a GC-s verzióban, mind pedig a GBA kiadásban is. Egyelőre azonban ezen címek listája elég rövidecske. A teljesség igénye nélkül olyanok szerepelnek rajta, mint: Sonic, Zelda, Metroid Prime, Pokémon, Animal Crossing, FF Crystal Chronicles. Sajnos egyelőre ennél nem is sokkal hosszabb ez a lista.

Az alapötlet tehát igazán érdekes... főleg bizonyos játékok fanatikus rajongóinak, azonban a jelenlegi ismeretek szerint nem elég kiforrott a rendszer. Mert egy Zelda, vagy Metroid megszállott számára igazi kincs lehet a ráadás küldetés, vagy a többjátékos kaland, de több okból kifolyólag sem biztos, gyakran fogja használni ezt a kis kiegészítőt. Tehát a negatívumok:

1. Annak, aki használni akarja, szüksége lesz egy GC-re, egy GBA-ra, valamint a kiszemelt játék mindkét gépes verziójára. Ez pedig nem kevés pénz, illetve nem biztos, hogy hazánkban túl sokan rendelkeznek a megkívánt feltételekkel.



2. A célra használható játékok száma egyelőre iszonyatosan kevés. Ami ráadásul hosszabb távon is élvezhető, az inkább csak a Zelda, illetve a Pokémon által nyújtott lehetőség. Így jelenleg hiába olcsó a kis kábel, véleményem szerint igen kis csoporthoz szól. Maga a zsinór egyébként lila színben pompázik. Egyéni problémám, hogy nekem például fekete a GC-m, ami mellett nem mutat olyan jól... na, meg bár nincs GBA-m, de ha lenne, akkor az is feketében volna. Hát ennyit erről.:)

Game Boy Advance Cable
Kiadó: Nintendo
Beszerezhető: 576 Shop
Jelenlegi ára: 3999 Forint (576 Shop)
Véleményezés címszavakban: Érdekes, valamint rendkívül ötletes kiegészítő, ami még sok nagyszerű dolgot rejthet magában... de egyelőre sajnos nincs kihasználva, a siker még várat magára.

WAVEBIRD WIRELESS CONTROLLER

A „hullámmadár" hangzatos neve mögött... a *wireless* szóból sejthetően... egy zsinór nélküli kontroller bújik meg. Őszintén megvallva eleget szívok én így is a PC-s wireless cuccaimmal (billentyűzet, meg egérke), ezért tudatalattim a háta közepére kívánta az újabb megpróbáltatásokat, de mégis kíváncsian vettem kezembe ezt a szürke kis irányítót, illetve annak dobozát. A csomagolás a következőket tartalmazza: egy darab téglalap alakú kis szürke színű vevőegység, amit a controllerportba kell elhelyezni, kettő darab ceruzaelem (nem is akármilyen, hanem Panasonic... ami gondolom, hogy a két cég jó viszonyából származik), valamint egy szintén szürke irányító. Utóbbi szinte teljesen megegyezik vezetékes testvéreivel, egyetlen eltérésként azt lehet megemlíteni, hogy a közepe kicsit testesebb, mint normál verziójú társaié. (Ez jórészt az elemek elhelyezésének köszönhető.) Amúgy mindenben a megszokottat nyújtja... A gombok a már jól ismert módon vannak elhelyezve rajta. Összesen egy ráadás kapcsolót találhatunk a kövérkés kis hason, ezzel kapcsolhatjuk ki-be a szerkezetet (az on-off feliratok mellett még egy kis lámpa is mutatja az állapotát). Mivel bekapcsolva folyamatosan fogyasztja az elemeket, érdemes minden alkalommal kikapcsolni, amennyiben befejeztük használatát. Első dolgunk viszont az legyen, hogy miután a vevőegység már a gépben mosolyog, összeegyeztessük a két tartozékot. Ez annyiból áll, hogy mind a vevőn, mind az irányítón van egy kis tekerhető korong. Elég annyit tenni, hogy az irányítón találhatón egyet tekerünk, majd nyomunk egy gombot. Ha a vevőn található lámpácska nem villan fel, akkor megint tekerünk, megint nyomunk. Mindezt addig tesszük, amíg nem pislog egyet a lámpa... viszont innentől kezdve már nem kell vele foglalkozni (ha kikapcsoltuk a GC-t, majd később újra bekapcsoljuk, akkor sem kell már foglalkozni vele, mert innentől kezdve mindig „üzemkész" lesz a kontroller). Ennyit a külsőségekről, meg a beállításokról.

Nekiálltam kicsit megizzasztani szegénykét, de alapvetően minden szempontból jól megfelelt a kicsike. Az alapvető követelményeknek eleget tesz. Ez azt jelenti, hogy például ha nem a vevőegység / GC kombináció felé fordítom, hanem mondjuk derékszögben el attól, vagy teljesen ellenkező irányba, akkor is veszi az adást. Az is alap, hogy akár a szoba végébe is elsétálhatok, onnan is tudom irányítani az adott játékot. Ezekben a tulajdonságokban mind remekül teljesített a Wavebird. A szoba hátsó sarkában álltam, cigánykereket vetettem, lementem hídba, de mindvégig remekül reagált a nyomogatásaimra. Ami azonban igen meglepett, az a következő volt: miután rácsuktam szegény kockára a szekrényajtót, még utána is tökéletesen vette az utasításokat. Ez pedig nem rossz dolog! A kipróbált programokat (amik itt-hon vannak: F-Zero, Metroid, Mario, meg hasonlók) 100 százalékosan vitte az irá-



nyító. Amit még érdemes megjegyezni: a cég hivatalos információi szerint a két elem kábé száz óráig elegendő energiát biztosít a WBird részére. Ez a szám persze több dologtól is függ (non-stop játék, autós program folyamatos használata – amiben egy gombot egyfolytában nyomni kell –, elem minősége, satöbbi)... de alapvetően elég jó eredményt mutat fel így is. Ami viszont negatívum: hogy ne zabálja fel hamar az elemeket, a rezgés funkciója ki lett sajnos hagyva! Ez már egy annyira megszokott szolgáltatás, hogy hiánya akár még fájó pont is lehet a Wavebird használata közben. De ne felejtsük el, hogy ez a kihagyás is a felhasználhatóság érdekében történt. Így a vezeték nélküli irányító nagyszerűen teljesít, és még kezdeti negatív hozzáállásom ellenére is pozitív élmény volt a használata. Tudom ajánlani mindenkinek, aki már belekavarodik otthon a sok zsinórba, kábelbe.

Wavebird Wireless Controller
Kiadó: Nintendo
Beszerezhető: 576 Shop
Jelenlegi ára: 12999 Forint (576 Shop)
Véleményezés címszavakban: Remekül használható, kellően pontos darab, aminek egyetlen bibája a rezgő funkció kihagyása.



GAME BOY PLAYER

Na ez az a szerkezet, amire Martin csak annyit mondott, hogy az *évtized találmánya.* Szerintem csak szimplán zseniális... :) A három tesztelt termék közül ez rendelkezik a legnagyobb dobozzal, de ez nem is véletlen. A csomag két apróságot tartalmaz. Egy mini DVD-t, valamint egy alátét kinézetű eszközt. Ez utóbbi maga a GB lejátszó. Fekete (tökéletesen alkalmazkodik a gépemhez ;D), és pont passzol a GC aljába (csak az egyik panelt – *Hi Speed Port* névvel van ellátva – kell eltávolítani a sikeres kapcsolódáshoz). Amikor összekattintottuk a géppel, még össze is csavarozhatjuk a kettőt, majd a lemez behelyezése után már indíthatjuk is a gépet. A képernyő felvillan, azután megjelenik a jól ismert szignál.

Ez tehát az a kiegészítő, amiről anno a pletykák szóltak. A lejátszó elülső részébe kell behelyezni a kazettát (matricás oldalával lefelé), és már nyomulhatunk is valamelyik kedvenc GB-s játékunkkal. A teendő annyi, hogy a Z gombot lenyomva átfussuk a beállításokat.

Ami igazán lényeg, az a jobb oldali, kártyát formáló ikon. Erre rákattintva tehetünk be új kazettát, és indíthatjuk el azt. Mikor ki akarunk venni egyet, csak a lejátszó jobb oldalán található kis kart kell meghúznunk, és a kártya már a kezünkben is landolt. Ami még jó dolog a menüben, az a Screen Filter nevezetű dolog. Ezzel ugyanis a kép élességét állíthatod be. Jópofa még a Frame részleg is, ami különböző háttereket ad be a játékot tartalmazó képernyő mögé, amennyiben a képméret nem teljes kitöltésre, hanem normál módra van beállítva. Úgy tudom, hogy a következő generációs GBA játékok már olyan szinten támogatják majd ezt a lehetőséget, hogy saját háttereket is kaphatnak a különböző kártyák. Külön említeném a Timer menüpontot, ami egy nagyon okos kis valami. Beállítasz valahány percet... ezek után pedig elkezd visszaszámolni a kijelző. Amikor lejárt a kívánt időmennyiség, azt jelzi majd neked a gép. Hogy ez miért jó? Hát azért, mert ha mondjuk meg van beszélve egy randi, vagy időre kell menni valahova, akkor nem lesz belőle probléma, hogy belefeledkezel egy játékba. Ez az okos kis program előre figyelmeztet, így időben odaérhetsz még a legzseniálisabb program nyüstölése közben is. Ötletes, meg kell hagyni...



De nézzük, milyen a játék így. *Frenetikus!* Az én kis 82 cm-s tévémen olyan eszméletlen hangulatos ezekkel az „elavult" grafikájú játékokkal nyomulni, hogy eldöntöttem, előbb-utóbb biztos veszek egy GBA Playert. Gondoljatok bele. A GBA nagyszerű kínálatával olyan lesz, mintha az SNES idejébe mennénk vissza, onnan származó/vadonatúj programokkal játszva. Retro fanok számára ez maga a nagybetűs ÉLMÉNY. **Minden GBA játék, még a közepesek, vagy annál gyengébbek is új értelmet nyernek!** Ráadásul tökéletes azoknak is, akiknek tetszenek a GBA stuffok, de nem kedvelik a hordozható játékgépeket, mert tévén szokták meg az akciót (szégyenkezve vallom be, ilyen vagyok én is). Nem folyik ki az ember szeme, ráadásul megfelelő összekapcsolás esetében még videóra is vehetjük játszadozásainkat.

A három kiegészítő közül szerintem ez a legragyogóbb ötlet. Egy gépen több hardver játékait futtatni... a gémerek álma! Ez most bizonyos keretek között megvalósult. Olyan nevekkel játszottam, mint Donkey Kong, FF Tactics, Contra, Castlevania, és őszintén mondom: minden GC (GBA) tulajnak nagy veszteség, ha nem szerzi be ezt a szerkezetet!

Egyetlen negatívuma van csupán. Ha a tulajdonodban lesz, minden GB játék kelleni fog majd, hogy tévén is átélhesd a nagyszerű játékkínálat nyújtotta lehetőségeket. Ehhez pedig (hazánkban) rengeteg pénz kell.

Pozitívum? Nem volt elég ennyi? Hogy lejátszik minden kis kártyát, hogy nem kell GBA gépet venni azért, hogy elővehess egy Metroid Fusiont, vagy egy Pokémont? Hogy nem görnyedsz órákon át egy kis szerkezet fölött, aminek grafikájából nem is látsz mindent? Hogy saját ízlésed szerint formálhatod a képernyőt, ráadásul időzítve játszhatsz, így nem késel el egy megbeszélésről sem? Ezek az indokok nekem elegek... de lehet, csak azért, mert én ki is próbáltam a Playert. De bízzatok bennem, valamint Martin szavában. Ez egy ragyogó találmány! Ajánlom...

Game Boy Player
Kiadó: Nintendo
Beszerezhető: 576 Shop
Jelenlegi ára: 16999 Forint (576 Shop)
Véleményezés címszavakban: Igazi élmény a használata, tiszta retro filing... egyetlen hátránya, hogy minden GBA játékot ki akarsz majd próbálni vele.



BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



LOGITECH Z5300

HARDVER ROVAT

LOGITECH HANGRENDSZEREK KONZOLOKHOZ

„ÖCSÉM, MAJDNEM LETETTEM A HAJAM, ÚGY SZÓLT A CUCC!”

Belecsapok rögtön a közepébe, hogy ne kelljen addig izgulnotok, amíg elértek a szemközti oldal végére: ez az egész *nagyhangosdi* (hülye szó, vágom... még abból a korszakból ered, amikor jó pár évvel ezelőtt izomból tombolt az autó hi-fi láz, és mást sem lehetett az utcán hallani, mint, hogy *„nagyzene* van a verdádban, haver...") egy csúnya *betegség*. Kórság. Nem olyan gyilkos, mint mondjuk a pestis, de legalább annyira *ragályos*...

Én is elkaptam, úgy négy évvel ezelőtt; mondjuk szerencsére nem a videojátékok kapcsán – én a házimozizásba ástam bele magam –, persze ez csak egy jó kifogás, nem magyarázat.... Kezdetben nem is sejtettem, hogy mekkora *gázban* vagyok. Jött az első „normális" front hangfalpár a Jamo-tól, aztán jöttek a center és surround sugárzók, amik hozták magukkal a mélynyomó ládát. Jött a méregdrága Denon erősítő, ami persze rádöbbentett, hogy az egész addig gondosan összevásárolt hangrendszerem egy nagy sz*r. (Persze nem volt az, de akkor már dolgozott bennem a betegség.) Remegve vásároltam az újabbnál újabb dolgokat, kábeleket, istenharagjákat.

Azt hiszem, akkor kaptam észbe, amikor eljutottam oda, hogy a 150 ezer forintos (per darab, natürlich) front hangszóróim mellé már semmi sem passzolt, amit addig megvettem, és a következő kényszerű lépcsőfok már egy hatjegyű beruházás lett volna. Akkor *megálljt* parancsoltam magamnak. Meg ugyan nem gyógyultam, de legalább stagnálok. (Úgy szeretnék egy vadiúj Klipsch mélynyomó ládát, brühühüüüü...)

SZÜKSÉG VAN RÁ?

Nézzük a száraz tényeket: ha az ember rákattan a konzoljátékokra, előbb-utóbb világossá válik számára, hogy a TV képernyő nagysága az, ami döntően befolyásolja a játékélményt. Nem mondom, hogy *nem lehet* egy 55 centis TV-n játszani, mert lehet; de körberöhögöm azt, aki tagadja, hogy nagy képernyőn **összehasonlíthatatlanul** komolyabb a feeling. Én azt mondom, hogy egy jó 72-es kell hozzá minimum.

Ok, kielégítő látványunk már van. De mi a helyzet a hanggal, pontosabban annak teljesítményével, minőségével, esetleges térbeliségével? Hát, valljuk be (ehhez tegyük a kezünket a szívünkre), tulajdonképpen nem sokat oszt, és nem is szoroz ez a dolog. Oké, ha mono a TV-d, és először rákötöd egy sztereóra, nagy lesz a minőségi ugrás. A normális, konzolozáshoz tökéletesen alkalmas TV-khez viszont, legyen az Sony, Panasonic, Philips, Samsung, Thomson vagy LG, már normális hang és hangzás is dukál. Erősített, dinamikus, sztereó, legtöbbjüknél, főleg az újabb modelleknél már térhatású is. Beülsz a kis szobádba, lekapcsolod a villanyt, felnyomod a hangerőt, és tökéletesen élvezhetsz minden PS2-es, Xbox-os és Gamecube-os játékot.

Meg vagyok győződve róla, hogy az átlag gamernek **ennél többre nincs szüksége**. És erről a konzolgyártó cégek is így vélekednek. Azt persze már évek óta tudja a legtöbb konzolos, hogy léteznek a normál sztereónál komolyabb hangzások is: nem hiába figyel ott a PS2 hátulján az optikai kimenet, és nem hiába árulnak az Xbox-hoz olyan kiegészítőt, mellyel komoly digitális hangot lehet előcsiholni – némely játékokból. De ahhoz, hogy az ezek nyújtotta előnyöket kiélvezhessük, újfent a pénztárcánkba kell nyúlni: ehhez erősítőt és egy több hangszóróból álló hangrendszert kell vásárolni.

(2003 májusi, 61-es számunkban Liquid már írt egy komoly esszét a *háromdimenziós zajkeltés rejtelmeiről*, ezért csak röviden. A PS2 esetében szerintem rosszabb a helyzet. A legtöbb extra (nem csak sztereó) hangot nyújtó játék ugyanis „csak" Dolby Pro Logic II-ben szólal meg, ezek is csak a legújabbak, és nagyon kevés van belőlük. Dolby Digital minőséget produkáló game szinte nincs is. X-en már jóval komolyabb a lista, az új stuffok közül szinte minden hozza a Dolby Digital 5.1-et. GC-n szintén a DPL II dívik, de sajnos nem túlnyomó többségben.)

Jómagam egy 7.1-es, komoly rendszerrel rendelkezem, amire a létező összes konzolt rákötöttem már. Bitang nagy az élmény, nem vitás! A *Final Fantasy 7* muzsikái úgy úsznak szét a szobában, hogy könnybe lábad az ember szeme. A Halo „tengerpartos" jelenete a fegyverek ropogásával és a gránátok robbanásával olyan, mintha *Ridley Scott Aliens*-ét élném újra, amikor is a tengerészgyalogosok végső elkeseredettségükben menekülnek a kelepcéből. A *Medal of Honor* partraszállásának hangkavalkádja pedig szinte semmiben sem különbözik a *Ryan közlegény megmentése* hangzásvilágától.

De ez mind csak *hangminőségi* javulás, egyfajta szükségtelen *luxus*, mert a játékhoz tulajdonképpen egyik sem kell (máshogy fogalmazok – nem létszükséglet, mint mondjuk a nagyobb képernyő) – többségükben nem is használják ki a térhatású hang nyújtotta lehetőségeket. Elenyésző azoknak az helyzeteknek a száma a konzolos programokban, ahol szükség van rá, hogy halld: a szörny bizony jobbra-mögötted van, és azt hiszem, egy sima sztereó TV-n is szépen szól a Final Fantasy, finoman brummog a Porsche a Gran Turismo-ban.

Persze, ha már van otthon többcsatornás hangrendszered, amit a házimozizáshoz vásároltál, normál, hogy rákötöd a konzolodat. Viszont külön a játékok miatt vennél-e egy ilyet?

A kérdés tehát, hogy megéri-e neked az extra ráfordítást a *nagyhang*? Nem árt megvizsgálni például a *körülményeidet*. Evidens, hogy kell hozzá némi pénz. Az, hogy mennyiért veszel hangrendszert, kizárólag anyagi lehetőségeidtől függ.

Pár tízezertől a csillagos égig mehet a buli. Aztán ott van a lakhelyed. A legalapvetőbb 5.1-es rendszerekben is ott van ugye a mélynyomó láda. Ez a kis kütyü tulajdonképpen a dolog lelke: ettől remeg be a gyomrod, ha a játékban robbanások vannak, de ezt hallja meg először a szomszéd is, vagy anyádék a másik szobában. Vajon ki tudod-e majd használni az extra hangerőt? Mert azt tudnod kell, hogy hiába a sok hangszóró: ha nincs feltekerve a volume, tényleg semmit sem érzékelsz majd az élményből! Aztán a zsinórok. Egy 5.1-es rendszerben már annyi kábel megy, mint a NASA központjában. El tudod helyezni őket?

Nos, eldöntötted? Kell a nagyhang? OK, akkor most ajánlok neked két nagyon komoly stuffot a Logitech-től!

LOGITECH Z5300

Az 5300-as a Logitech egyik csúcskategóriás rendszere – pontosan a legjobb alatt eggyel helyezkedik el. Alapvetően PC-hez ajánlják (5.1-es hangkártyákhoz), de PS2-höz, X-hez és GC-hez is használható. A szett 5.1-es, 5 + 1 hangfalas, 280 Watt effektív teljesítményű, és ami a legizgalmasabb: megkapta a THX minősítést, azaz nagyon jó minőségű hangot tud reprodukálni. (A THX egy minőségi jelző, nem keverendő a Dolby Digitallal. Játékokban jelenleg szinte kifejezetten csak az Electronic Arts használja, és ha elhiszitek nekem, elárulom: képzetlen fül *soha* nem fedezi majd fel a különbséget...)

A csomag 5 kicsi (kb. 20x10x10 cm), azonos stílusban és méretben elkészített, ízléses hangszórót és egy tekintélyt parancsoló subwoofert tartalmaz. A dobozok csatlakoztatása a színes dugóknak köszönhetően pofonegyszerű – minden kábel a mélynyomóba megy bele. Kis műanyag lábakon állnak, így valamilyen szilárd ajánlott kell alájuk: a frontokhoz mondjuk a TV állvány két oldala, a centerhez a TV teteje. A hátsó hangszórókat nem tudom, hogy hova lehet *állítva* jól letenni – mondjuk a kanapé szélére, amin ülsz játék közben, esetleg a fotel tetejére; én mondjuk biztosan inkább fixen a falra szerelném a dobozokat, amire a forgatható lábaknak köszönhetően van lehetőség. Az első három hangszóró kábelei elég hosszúak (feltéve, ha a rendszer lelkét alkotó központi mélynyomót a TV mellett helyezed el), ellenben a hátsó sugárzóké botrányosan rövid: kábé 3 méterre érnek el a ládától. Ez azt jelenti, hogy hosszabbító kábel nélkül egy cirka 2.50x1.50 méteres téglalapot tudsz (kényelmesen) bekábelezni. (Egy normális szobát tehát nem.) Tartozik még a rendszerhez egy kábeles rendszervezérlő, amitől a *falra másztam*. Olyan ez, mint egy távirányító, azzal a bökkenővel, hogy nem infrás. Érthetetlen, hogy a zsinórja miért ilyen durva rövid (kb.1.20 méter) – így mindig fel kell állnod, ha állítani akarsz a hangerőn. (Ha csak nem ülsz benne arccal a TV-ben :) A távvezérlőről a hangerő, a láda és a center ereje, valamint a fader állítható, és ide lehet egy fülhallgatót is csatlakoztatni.

A rendszer nem egy klasszikus értelemben vett erősítő, azaz *nincs rajta digitális bemenet*. Páff. Ez annyit takar, hogy a három konzolfajtát az „alap hangkábelével" (piros/fehér, jobb/bal) lehet rákötni. Mit jelent ez? Igen, itt lemondhatsz a Dolby Digitalról, DTS-ről, a DVD filmek extra hangminőségéről. Itt mind az 5 hangszóróból **ugyanaz** szól majd. (Hívhatjuk 5 csatornás sztereó hangnak.)

Esetleg adhatsz egy kis csavart az audionak, a cucc ugyanis ismer egy un. *mátrix* funkciót, amely kvázi térhatású hangot próbál gerjeszteni, de ehhez sajnos a valódi 5.1 csatornára kevert hangzásnak semmi köze sincs.

Hogyan szól? *Mint az állat*! A 280 Watt szakít, a mélynyomó láda ereje majd szétveti a helyiséget. (Talán, még egy kicsit sok is :) : a legtöbb játékot nap közben, magas háttérzajos irodában is csak nagyon alaphangerőn tudtam nyomni, mert mind *bömbölt*...) Amikor teszteltem a szettet itt a szerkesztőségben, szinte egy emberként rohantak be kollégáim; azt hitték, kitört a harmadik világháború. Az EA-s *Return of the King* és az *SSX3* is bitang módon muzsikált, a *Vice City* pedig egészen mozifilmes érzést hozott (egyik kollégám meg is jegyezte: végre hallja a különböző hangokat is a játékban, nem csak a zenét...) Nagyon meggyőző a cucc teljesítménye!

Egy a bökkenő csak: a Z5300 körülbelül 90 ezer forintba kerül. Ennyiért lehet kapni egy olcsó kategóriás házimozi erősítőt full 5.1 hangfal szettel, digitális bemenettel – sőt, ha kifogsz egy jó akciót, talán még DVD lejátszót is adnak hozzá. Ennek tükrében azt mondom: nem vagyok meggyőződve róla, hogy a THX minősítés és az elsöprő teljesítmény valóban megér-e ennyit egy (magyar) konzolosnak? Egy biztos: ha a videojátékok, CD-k, vagy zenei DVD-k *muzsikáját* és *hangjait* kívánod fület gyönyörködtető minőségben hallgatni, és lemondasz a DD/DTS opciókról, ráadásul jól állsz anyagilag, ez a csomag minőségi választás! (Ismételten jelzem, hogy a szett alapvetően PC-hez készült, amellyel az 5.1 hangzás természetesen fullosan kihasználható!)

LOGITECH X-620

A másik tesztelésre kapott dobozban egy bitang 6.1-es (különálló hátsó/középső csatornával a tökéletesebb térhatású hang érdekében, elsősorban DVD filmekhez Dolby Digital EX vagy DTS-ES kódolással – csak PC-n!), 70 Wattos effektív teljesítményű rendszer lapult. Ennél a 6 hangszóró egészen kicsi (kb. 10x10x10 cm) és a mélyláda is aranyos – kompaktabb, mint az 5300-asnál. A cucc kb. ugyanúgy épül fel, mint az előző. A kis dobozok itt is kis talpakon állnak, vagy falra szerelhetők. Távvezérlő nincs a szetthez: a hangerő vagy a ládán, vagy az egyik szatellit hangszóró előlapján állítható. Digitális bemenet itt sincs, tehát konzolos használatnál marad a sima sztereó jobb/bal csatlakozás, ergo ugrik a DD/DTS.

A rendszer kb. 70 ezer forintba kerül. Nem olcsó, de nagyon jól szól, és itt aztán tényleg mindenhonnan jön a térből (konzoloknál ugyanaz) a hang. Szerintem egy kisebb szobába pont elég; nem hiszem, hogy egy falrengető buli kivételével bármikor is ki tudnád használni a full hangerejét.

(Ismételten jelzem, hogy ez a szett is alapvetően PC-hez készült, amellyel az 5.1 hangzás természetesen fullosan kihasználható!)

TV-ből áradó sztereó hanghoz szokott fülnek a *nagyhang* megdöbbentő élmény. Könnyen bele lehet szeretni. Ragályos betegség. Te is könnyen elkaphatod...

Martin

LOGITECH X-620



WRATH UNLEASHED





Amennyiben visszatekintünk a múltba, rengeteg olyan „kezdetleges" programot találhatunk, amik nem csak, hogy úttörők voltak, de szinte pótolhatatlannak is bizonyulnak az idő elteltével. C64-re is volt pár ilyen jellegű alkotás. Emlékszem, mennyi időt „elpazaroltam" egy-két címmel. Ezek közé tartoznak a *North & South*, a *Wizard of Wor*, a *Paradroid*, vagy az *Archon* féle címek. Azóta sem volt hozzájuk fogható remekmű… legalábbis az általuk kialakított stílusban. Ugyan az Archon mintájára készült egy PS játék, *The Unholy War* címmel, és bár nem sikerült rosszul, azért nem pótolhatta ősét. Ezen okból kiindulva eléggé felkeltette érdeklődésemet Grath *Előétel* irománya, a **Wrath Unleashed** nevezetű cuccról. Persze mára már elég kezdetlegesnek mondható az Archon, de valamiért mégis elég sokakat magával ragadott a táblás stratégia, és kőkemény akció keverék. Igazából hazudnék, ha kifejezetten azt mondanám, hogy még most is lenyűgöző. Viszont pont ezért örültem, hogy jön valami jófajta kis remake, mert ha sikerül átültetni a régi hangulatot mostani grafikai köntösbe, akkor igen valószínű, hogy pár napig biztosan nem megyek ki a szobámból, talán még a WC-re sem nézek ki… bár ennek talán a többi lakó nem nagyon örülne. Már csak a szagok miatt sem. :) Szóval… lényeg a lényeg, nem hagyott hidegen az említett előzetes. Ezért örültem is, mikor Martin pont rám osztotta a Multi Teszt megírását. Azonban arra még akkor nem is gondoltam, mennyi idegsejtem fog elpusztulni a következő egy-két napban… De ez már egy későbbi történet.

„KEZDETBEN VALA A SÖTÉTSÉG…" („ÉS AHOGY NÉZEM, AZ IS MARADT" – BY KATONA „FŐNÖK" LÁSZLÓ)

A sztori nem egy nagy cucc. Kezdetben csak a sötétség volt, meg a nagy semmi, azután jöttek a különböző energiák, meg elementálok. Nagy apokalipszis, hatalmas harcok, satöbbi… Tulajdonképpen ez is a jó és rossz örök háborújáról szól. Van ugyanis négy félisten, akik harcolnak egymással az istenné válás kiváltságáért. Mind a négyen egy-egy természeti erőt képviselnek. Aenna a víz hordozója, ő helyezkedik el a Fény, valamint a Rend oldalán. Epothos a tűz szolgája. A Fény zászlósa ő is, de az előbbi hölgyeménnyel ellentétben a Káosz harcosa. Durlock a föld oltalmában áll, ezzel együtt mégis a Sötétséget képviseli… azon belül a Rendet. Helamis a leggonoszabb mindegyik közül. A kígyóhoz hasonlítható nő (stílusában, nem kinézetében) a Szél segítségével akarja a hatalmat megszerezni… ennek pedig a világ látná kárát, mivel a Sötétség és a Káosz hírvivőjéről van szó. Ők négyen főszereplői a WU történetének. Természetesen áskálódnak egymás ellen mindannyian, viszont legnagyobb ellenségként az Aenna/Helamis páros szerepel. Logikusan… hogy veszíteni fog?). :) Beállítjuk, ami nekünk tetszik. Ha megvan, automatikusan el is lesz mentve. A profiloknál egyébként különböző statisztikákat nézhetünk meg (hány csatát vesztettünk/nyertünk, vagy aprólékosan bemutatja a lényekkel elkövetett személyi harcokat is), de ehhez szükségszerű, hogy valamelyik játékmódot elindítsuk. A Versus módban nincs semmi stratégia, vagy táblahasználat… egyszerűen csak kiválasztunk magunknak egy lényt, illetve haverunknak is (vagy a gépnek), majd megmérkőzünk egymással. (Ezt pontosabban kifejtem majd a szabályoknál.) A Team Fighter ugyanerről a dologról szól, annyi különbséggel, hogy itt már a csapatok tagjai küzdenek meg egymással... egyesével (gyk: kinézünk magunknak mondjuk öt teremtményt, azután mindig egyet irányítva küzdünk az ellenféllel).

Az izgalmasabb lehetőségek a *War Games* opción belül fognak várni ránk. A *Tutorial* egy közepesen használható tréninget takar, az *Army Builder* pontban a csapatunkat tetszőlegesen állíthatjuk össze, a *Battle* módban akár négyen is összemérhetjük erőinket a világot ábrázoló táblán, a *Campaign* pedig nevéhez hűen ugyanennek a lehetőségnek a gép elleni, történetes változata. Beszéljünk akkor a kampányról. A négy lehetőség a négy oldalt (félistent) takarja. Mindegyiken belül négy küzdelem (térkép) vár ránk a háború megnyeréséhez. Amennyiben ez megtörtént, istenekké válunk, a történetnek pedig vége… de csak az adott szereplővel. Ott van még a többi is, akikkel szintén be kell fejezni a kampányt.

HÁBORÚ DÚL A FÖLDÖN

Egy adott félisten kiválasztása után elkezdjük az első küzdelmet. A képernyőn a világ egyik része fog megjelenni, méghozzá úgy, mintha egy tábla felett állnánk (amolyan madártávlatból látjuk). Egyik oldalon mi vagyunk a saját lényeinkkel, a másikon pedig az aktuális legyőzendő ellenfél, aki szintén elhozta magával katonáit. Nyerni a következőképpen lehet: vagy elfoglalsz egy bizonyos számú templomot, vagy megölöd a másik félistent. Hogy mit kell éppen tenni, azt mindig elmondják. A győzelemhez bizonyos számú köröd lesz, azokon belül kell teljesíteni a feladatot. Egy körben egy lényedet mozgathatod el, vagy egyet varázsolhatsz. Az, hogy mennyit léphetsz (kis hatszögekre van felosztva a terület), emberenként változó, de sokszor függ a terepviszonyoktól is. Varázsolni pedig nem mindenkivel lehet, csak a nagyobb erejű küzdőkkel. Viszont ehhez is az kell, hogy a templomokat (arany épületek), vagy a mana lelőhelyeket (lila kis tornyok) elfoglaljuk, avagy rájuk álljunk. Ezeket birtokolva gyarapszik minden egyes körben a varázserőnk. Érdemes tehát minden stratégiailag fontos helyet hamar elfoglalni, mert a mágikus lehetőségeink között vannak igen ütősek is. A **Wrath nevű támadás például képes egy gyenge, vagy középerős lény elpusztítására is**. De van még pár kellemes lehetőségünk, például visszahozhatunk egy elhunyt teremtményt, teleportálhatunk, mozdulatlanságra ítélhetünk egy támadót, vagy megváltoztathatjuk egy kisebb terület természeti adottságait. Időnként vannak más fellelhető épületek is… Nos, ezek a legfontosabbak általában. Amennyiben ugyanis ezeket is a birtokunkba vesszük, vagy megnyitjuk a főellenséghez vezető (korábban nem létező) utat, vagy újabb területeket, templomokat jeleníthetünk meg velük.



MI A MAI MENÜ?

Először gyorsan megemlíteném a bevezető filmet, ami nem mutat semmit a játékból, ráadásul csak a már kitárgyalt igen egyszerű kerettörténetet eleveníti meg előttünk… mégis iszonyatosan hangulatos lett. Bár ez annyira nem csoda, hiszen a kidolgozása nagyon szép, a zenéje igazán felemelő (nagyzenekar, kórusok), ráadásul a félistenek minden teremtményüket felsorakoztatják maguk mögött, ami igen hatásos látvány. Halkan megjegyzem azoknak, akik fogékonyak az ilyesmire, hogy először ne csináljanak semmit, ha a filmnek vége, mivel a „Press Start" képernyő zenéje is bőven megérdemli a dicséretet. Nekem kicsit a kopasz bérgyilkos kettes kalandjának aláfestése jutott róla eszembe. Na, mindegy. Először létre kell hoznunk egy profilt, ami megfelelő lesz az isteni csaták megnyeréséhez (mert ki áll neki egy játéknak úgy,





TEREMTMÉNYEK, ILLETVE AZ ÖSSZECSAPÁSOK

Félisteneinken kívül a kis hadseregeink is jelen vannak. A legtöbb megmozdulást velük kell végrehajtani, mert ahogy a legtöbb stratégiai játékban sem, itt sem a legfőbb haderőnket vetjük be rögtön. Mindegyik teremtmény rendelkezik sajátos tulajdonsággal. Ezeknek a lényeknek a többsége egyébként mitológiai múlttal rendelkezik. Így bújhatunk például (többek között) az unikornisok bőrébe, akiknek az a specialitásuk, hogy akár a szakadékokon át is közlekedhetünk velük. Emellett nagyobb utat tudnak megtenni (gyorsak), viszont ezzel párhuzamosan a leggyengébb harcosok is... a kentaurokkal együtt. Vannak még dzsinnek, sárkányok, elementálok, egyéb monstrumok. Mindegyik valamilyen kasztba tartozik. A leggyengébbeknek egy életerőcsíkjuk van, ahogy aztán összetalálkozol a nagyobb hatalmú katonákkal, úgy tapasztalhatod, hogy kettő, vagy három csíkjuk is lesz. A félistenek rendelkeznek egyedül négy csíkkal, míg az istenné vált avatárok öt csíkkal büszkélkedhetnek majd a későbbiekben. Az életerő pedig természetesen a bunyóknál fog számítani. Amennyiben ugyanis olyan hatszögbe lépünk (illetve teleportálunk), ahol már álldogál egy ellenséges harcos, képernyőváltás következik. A táj teljes 3D-be kerül, mi pedig egy arénaszerű kis elkerített területen fogjuk összemérni erőnket az ellennel. Ilyenkor van védekezés, valamint két hagyományos támadás (egy erősebb, meg egy gyengébb), és két mágikus sebzés (ebből is két erősség). Természetesen a támadások fajonként eltérők, valamint ha több ütést tudunk bevinni, akkor az kombóként látható. Egyik leghasználhatóbb varázslat a jégsárkányok fagyos lehelete, vagy a jég dzsinnek fagyasztása... mivel ilyenkor az ellenfélre vastag jégpáncél kerül, ami azt jelenti, hogy gyorsan megcsapkodhatjuk őket. Mágiánk ilyenkor rohamosan fogy, de itt kap szerepet az adott terület természeti jellege. Egy tűzdémon például nagyobb energiákat használhat fel egy vulkanikus terepen, mint egy víz „alapú" jégsárkány. Azonban mindez teljesen logikus. Érdemes tehát úgy összeakasztani a bajszunkat másokkal, hogy a terepviszonyok nekünk kedvezzenek. A térképen meg lehet tekinteni minden kockának az alapelemét (vagy elemeit, mert van, hogy két elemből tevődik össze... ilyenkor mindkét összetevő követői erősebbek). Amennyiben esetleg nem kedvez nekünk a kiszemelt terület, lehet használni félistenünkkel a már említett átrendező varázslatot. A térképen igénybevett mágikus megmozdulásoknál egyébként két fontos dologra is figyelni kell: 1. Nagy távolságba már nem biztos, hogy hatásos a varázslat... **2. A templomok védett helyek, azokon semmilyen mágia nem alkalmazható.** Hát tulajdonképpen ennyi. Azt még megemlíteném, amit Grath is írt az előzetes verzióról. Arra gondolok konkrétan, hogy nem igazán sikerült nyernie, mert az oktató mód nem tér ki részletesen a küzdelmekre, ráadásul ezek elég nehezek is. Nos... nem az ő hibája volt, az biztos. Mint említettem, az első pár napban rengeteg idegsejtem pusztult el, ez pedig az előbb említett dolog miatt volt. Megindultam, elpusztultam. Ezt pár alkalommal eljátszottam, azután elegem lett, még a tesztet is elhalasztottam az utolsók közé. Amikor egy hétre rá erőt vettem magamon, és újra nekiveselkedtem, akkor már jobban beleástam magam, és kezdtem átérezni a csatákat. Nem tudok igazi taktikával szolgálni... Kitartás kell, és utána megérzitek, mikor milyen támadás szükséges. Annyit azért leírok, hogy legtöbbször érdemes varázslattal kezdeni (főleg fagyasztással), utána pedig jöhet a pusztakezes harc. Nekem a végére szinte mindig sikerélményem lett. Mondjuk volt egy pillanat (egy kétcsíkos teremtményemet leverte az ellenfél egy milliméteres csíkkal), amikor elterveztem, hogy leírom majd, mennyire mocsok, szemét, csaló a gép. De azután volt egy fordított helyzet (mikor a teljes energiával rendelkező gép nem tudott mit csinálni a teljesen legyengült harcosom támadásai ellen), így én is megenyhültem. Kaján vigyorral az arcomon aláztam le a szemét dzsinnt. Na... azért így mindjárt más... :)





A VÉLEMÉNY

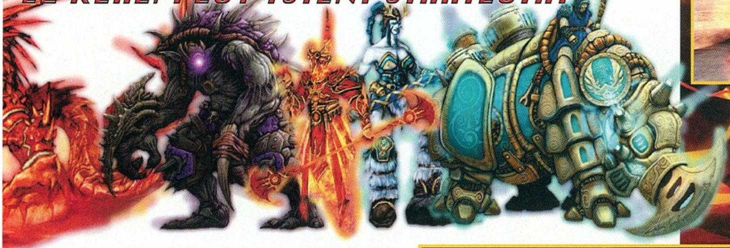
A táblás részek már a kezdetekben is nagyon tetszettek, de a verekedéseket szívből utáltam. Idő és kitartás segítségével azonban ez a rész is kitanulható... mint ahogy nekem is sikerült. Így viszont nagyszerű programmal állunk szemben. A Lucasarts az utóbbi évben felverekedte magát újra a nagyobb kiadók közé (legalábbis nálam). Mert a WU egy nagyon jól sikerült, különleges cucc. Stratégia, valamint akció egészséges keveréke, amiből manapság nagyon kevés van. Az utóbbi hónapok legkellemesebb meglepetése talán. Amekkora csalódás volt számomra a Gathering kártyajáték, ez annyira megtetszett. A grafika szép (a táblákon egyszerű, de oda nem is kell több... viszont a verekedéseknél nagyon jól kidolgozott), X-en kicsit korrektebb, de a PS2 változattal sincs túl nagy gond. A zenék, hangok (a mitikus teremtmények hörögnek, üvöltöznek) mind korrektek... előbbiek nem kevés komolyzenei hatással rendelkeznek, ami ugye nem egy hátrány. A szavatosság teljesen rendben van, mivel a csatákat mi befolyásoljuk, nincs két egyforma háború, valamint többen játszva már-már zseniális küzdelmekben lehet részünk. Ezalatt leginkább arra gondolok, hogy akár négyen is nyomulhatunk, mindenki-mindenki ellen alapon, mindezt pedig megtehetjük egy irányítóval is, egyedül a mérkőzésekhez kell kettő (ez a PS2 esetében igen pozitív dolog, mivel ott ugye elméletileg multi tap kellene). A hangulat is nagyon remek, egyedül a játszhatósággal volt némi problémám. Méghozzá két okból kifolyólag: 1. A már említett, elsőre nehezen kivitelezhető párbajok miatt. 2. **Karakterünk hajlamos rá, hogy más irányba forduljon ütés, varázslat közben, mint az irányt váltó ellenfél**, így értékes másodperceket veszthetünk, közben pedig simán bekaphatunk pár (akár halálos erejű) csapást, ami ebben a játékban nagyon jelentős is lehet.

A hangulatról még annyit, hogy a WU azon ritka játékok egyike, amiknél valóban élvezzük a győzelmet. Nehéz kivívni, gondolkodni is kell hozzá... Ráadásul a sokszor szadista módjára ámokfutó mesterséges intelligencia miatt szabályosan kárörvendünk, amikor végre sikerül leverni egy nagyobb hatalommal rendelkező testőrt, vagy félistent. A program mindkét gépen elfogadhatóan fut, eltérések nem nagyon vannak, csak az említett kis grafikai különbség, plusz PS2-n a normálisnál kicsit hosszabb töltési idő, és némi akadozás. Persze az nem annyira számottevő, hogy hisztérikusan oda kellene figyelni rá – csak egy pontot vettem le ezért a PS2 verzió ítéleténél (ezzel együtt persze az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy a teljes élmény X-en vár...ha mindkét géppel rendelkezel). Amennyiben felkeltette érdeklődésedet a teszt, akkor próbáld ki valahol a játékot, mert ha bejön, akkor hetekig (esetleg hónapokig) is leköthet. Stratégiai mivolta miatt azonban talán rétegjátékként is kezelhetjük... ezért a magas pontszám pont azoknak szól, akik nem idegenkednek teljesen a csaták közbeni kevéske gondolkodástól. Ha nagyon nem bírod az ilyet, akkor ne is törődj a pontszámmal, inkább lapozz tovább. De ha tetszik az ötlet: *ess neki*! Műfajon belül keresve sem találni jobbat.

(Már csak egy dolgot említenék meg a kiadók felé: *Defender of the Crown*, *Archon* már volt újradolgozásban. Következőnek jó lenne egy *North & South* is. Lécci, lécci, lécci! :)

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

EZ KÉREM EGY ISTENI STRATÉGIA!







MARTIN BELESZÓL!

Nekem ennek a játéknak olyannyira nem tetszik a grafikája (olyan hülye PC-s feelingje van), hogy nem is tudtam túlzottan elmerülni benne. Egyszerűen nem bírom az ilyen gusztustalanul színezett poligon-figurákat, na. Komolyan, szívesebben vettem volna még azt is, ha ugyanezt a játékot egyszerű GBA-s, Final Fantasy Tactics-fazonú is karakterekkel csinálják meg – azok a néhány pixelből felépülő mütyürök legalább olyan aranyosak, meg különlegesek...

WRATH UNLEASHED

LUCASARTS / THE COLLECTIVE
MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1–4 Játékos
1 mentés 19 blokk

✔ egy ritka stílus igényes képviselője
✕ a küzdelem kicsit nehéz (meg nehézkes)

8.5 pont

WRATH UNLEASHED

LUCASARTS / THE COLLECTIVE
MÁS VERZIÓ: X

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1–4 Játékos
memóriakártya 8mb (276KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ egy ritka stílus igényes képviselője
✕ sokat tölt, tömegjeleneteknél azért akadozik

7.5 pont

PITFALL RÉGEN...

A Pitfall azon címek közé tartozik, mely a legkellemesebb emlékeket idézi bennem. Jó 12 éve kaptam az első konzolomat. Tulajdonképpen egy piacon vásárolt, hamisított Atari 2600-as volt, nekem akkor mégis maga volt a csoda. Jó néhány „beépített” játékkal lehetett vele szórakozni. Így ismertem meg többek között a Pitfallt is, meg még számtalan stuffot (pld. Frogger) – igaz, ezeknek akkor nem jegyeztem meg a címét sem.

A Pitfallra azonban kristálytisztán emlékszem! Ez a platformszerű játék, melyben egy kincsvadásszal kellett ugrándozni. Teljesen megragadott! Nagyszerű volt, ahogyan ugrándoztam, Tarzan módjára lengtem a köteleken, és ugráltam a krokodilok feje felett, közben kincseket keresgéltem és rettegtem a fehér skorpiótól. Igaz, nekem akkoriban kicsit nehéz volt a játék, de mindenképp élvezetes. Aztán elfeledtem az egészet, évekig nem hallottam felőle. Egészen a MegaDrive-os, SNES-es változat megjelenéséig tartott a csönd, ám amikor az megjelent, sokat megtudtam az anyagról – többek között végre a hivatalos címét is. :) Amivel én nyomultam anno, az a legelső Pitfall volt, ami gyakorlatilag velem egyidős, hisz 1982-ben született meg az Atari 2600-ra. Később erre a gépre is jöttek folytatásai, de megjelent a Pitfall C64-re, NES-re, MegaDrive-ra, SNES-re, sőt PS-re is.

Legutoljára tehát én valamelyik 16 bites változattal játszottam (már nem tudom, hogy SNES vagy MD), és nagyon tetszett. Ami akkor igazi kuriózum volt, hogy programba be lehetett hozni a régi '82-es Pitfallt is! Aztán újabb évek teltek el, s bevallom, a PS verzió nem érdekelt, így hosszú időn át nem foglalkoztam vele.

Ám most megint előjött a Pitfall, hisz a PS2-es és Xbox-os változatott én tisztem volt tesztelni.

...ÉS MOST!

Kicsit féltem a ettől a programtól, hisz eddigi tapasztalataim azt mutatták, hogy a régi címek új, XXI. századi feldolgozásai nem mindig olyanok, amilyeneknek lenniük kell. A PS2/Xbox-os Pifallnál ez úgy jött elő, hogy nagyot csalódtam a játékban – csakhogy ***kellemesen***! A stuff ugyanis mesteri módon bánik a régi nosztalgikus elemekkel, ugyanakkor mégis modern, mai játékot kapunk. Nincs túlerőltetve, nem túl nehéz, nem csal, ellenben kellemesen játszható és bomba jó grafikája van. Komolyan mondom nagyon rég nyomtam ilyen jót a játék által képviselt, Indiana Jones hangulatú, gyűjtögetős-platform stílusban. (És ráadásul azokról sem feledkeztek el, akik régi Pitfallt szerették... No, de ne szaladjunk ennyire előre, először is lássuk a sztorit.)

VÁRATLAN BALESET

A kincsvadászok élete soha nem egyszerű. Tudja ezt Pitfall Harry is, aki öreg róka már a szakmában, hisz még Indiana Jones előtt kezdte az ipart (Lara Croft pedig még gondolatban sem létezett akkor). Legújabban épp egy expedíciót vezetne Dél-Amerikába, amikor váratlan baleset történik. A repülőgép Harry-vel és csapatával együtt lezuhan az őserdőben. A tagok szétszóródnak, így Harry-nek nemcsak az a feladat jut, hogy megtalálja az indiánok elveszett kincsét, hanem az is, hogy összeszedje a gép utasait. Persze ahogy kalandozik, a dolog folyamatosan bonyolódni fog, hisz megjelenik Jonathan is, Harry legnagyobb ellenfele, és a szerelmi szál sem hiányozhat. Ennyit érdemes tehát kezdetben tudni a sztoriról, ám azt megjegyezném, hogy senki ne számítson valami komoly történetre. A készítők nagyszerű érzékkel úgy döntötték, hogy humoros irányba viszik el a bulit. Így az átvezető jelenetek – melyek a játék grafikájával készültek – csak úgy hemzsegnek a képi és párbeszédbeli gegektől és poénoktól.

EGY JÓ JÁTÉK PARAMÉTEREI

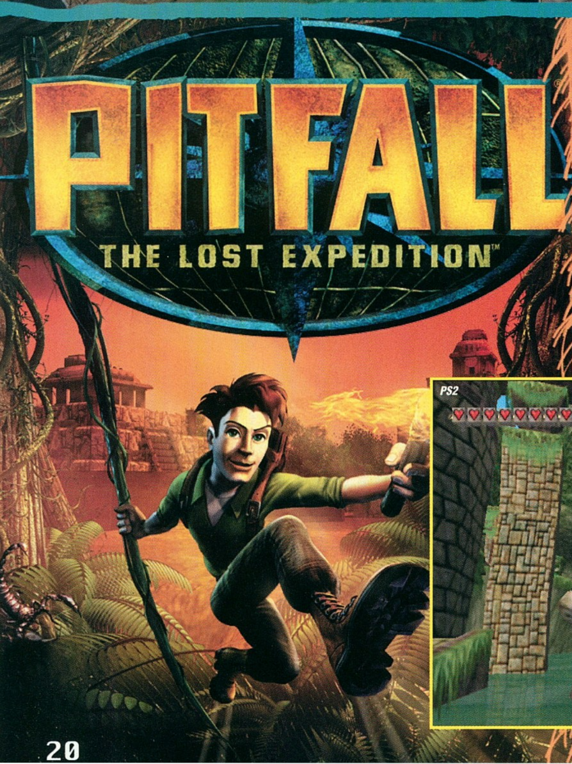
Bár a Pitfall egy ügyességi-platformjáték, a pályák felépítése és kialakítása kicsit rendhagyóbb lett, mint korábban. A szintek ugyanis nem sorban követik egymást, hanem teljesen egybefolynak. Egy nagy térképet képzelj el, több elágazással, melyek újabb helyszínekre visznek el bennünket. Ezeken a helyeken aztán újabb tárgyakat, eszközöket szerezhetünk, mellyel akadályokat hidalhatunk át, így eljutva újabb területekre. Ettől függetlenül a játék meglehetősen lineáris, tehát nem kell félni, hogy eltévedtek a helyszínek között. Ha sűrűn nézitek a térképet (melyen mindig megvan adva, hogy hova kell menni), és figyelmesen átnézitek a helyeket, akkor lehetetlen eltévedni.

Maguk a szintek egyébként meglehetősen kellemesre sikeredtek. Sok-sok klasszikus Pitfall elemet felhasználtak, például krokodilokra kell ugrani, kötélen kell lengeni összezáródó és kinyíló szakadékok felett stb. Emellett sok-sok érdekes feladat színesíti a programot. Ami az ilyen játékok nagy nemzise, hogy a szintek hamar monotonná vállnak, vagy esetleg túlságosan is bonyolultak a feladatok. Itt azonban ilyen probléma nincs. Az Activision alkotóinak sikerült azt elérniük, hogy egyfolytában ébren tartják a figyelmünket. Mindig van valami érdekes, ötletes feladat vagy olyan ügyességi rész, melyet nem túl nehéz megcsinálni. Nincsenek Tomb Raideres „megoldhatatlan feladatok”, értelmetlen kapcsolókeresgélések, állandó eltévedések. Mindezek mellé a főellenségek sem irreálisan nehezek, gyakran kell inkább ésszel győzedelmeskedni, mint erővel! Remekül adagolja a játék az elénk gördülő feladatokat és ezzel a nehézséget is. Nagyon örültem emiatt, mert bevallom, mikor elhoztam a szerkesztőségből a játékot féltem attól, hogy a tesztelése megint valami inkvizíciós tortúra lesz. De nem, nagyszerűen szórakoztam!

A játszhatóságra is ügyeltek, így ha lezuhanunk valami magaslatról (ami könnyen lehet), akkor nem halunk meg (csak energiaveszteség ér), és egy-egy elvétett ugrás után nem kell értelmetlenül kilométereket visszagyalogolni, mint sok más buta programban. Ennek ellenére, aki persze 100% akarja









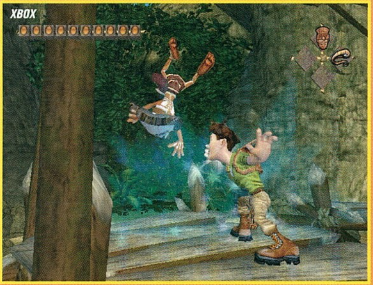
KALANDOK A DZSUNGEL MÉLYÉN



nyomni a programot, az sem marad kielégületlen, mert az igazán elrejtett kincsekhez bizony nagyon alaposan kell játszani. (Amúgy kicsi aranyszobrokat kell gyűjtögetni, melyekből több, mint 100 darabot szórtak szét a készítők.) Így a hangulat is a csúcson van, már csak azért is mert ahogy azt már említettem, a program *humoros*.

Emellett van a játéknak még egy eleme, mely összefügg a pályákkal és a hangulattal, nagyban megdobva mindkettőt. Lássuk ezt!





MEGLEPETÉS!

Ha ugyanis ügyesen és figyelmesen játszol, előhozhatod a régi Atari 2600-as Pitfallt! Ráadásnak nemcsak a '82-es első részt csalhatod elő, hanem annak folytatását is! Így egyfajta „játék a játékban" típusú effektus alakul ki, azaz az új Pitfallban játszhatsz a régivel (csúcs a kőből készült Atari 2600-as!). És ez nem csupán egyfajta bonusz! Mivel ha behozod a régi Pitfallt és jól játszol, azaz sikerül kincseket szerezned, akkor az új játékban is kapsz rejtett dolgokat! Mindez elképesztően megdobja a program hangulatát. Játszunk egy kicsit az új Pitfall-lal, aztán előhozzuk a régi részeket (én bevallom az elején csak ezért küzdöttem :), szórakozunk velük egy kicsit, aztán megint folytatjuk az új kalandot. Persze, aki nem ismerte a régi Pitfallt és meglátja azt, valószínű ki fog röhögni, és neki bizonyosan teher lesz csak az egész, hisz így a 100%-ról lemondhat. De hát nem neki készült ez az opció. *Furcsa.* Lehet, hogy nem is az új Pitfallhoz kaptuk meg a régi játékot, hanem *fordítva*? Mindenesetre az ötlet remek volt, más stuffoknál is alkalmazhatnák!



KEZELÉS

No, de térjünk vissza az új részre. Boncolgassuk kicsit a kezelést. Általában ez szokott lenni a másik pont, ahol elvéreznek az ilyen játékok, de itt ezzel sincs baj. A gombok jól reagálnak, minden kellemesen kézre áll. Nézzük a legfontosabb funkciókat (zárójelben az Xbox-os gombok).

A bal analóg karral tudsz menni. A jobb oldali különlegesen fontos, mert ezzel lehet tárgyakat felvenni. Húzd fel, vagy le (helyzettől függ) és így lehet cuccokat (szobrok) felvenni. Az X-szel (A) ugrani tudsz, míg a Négyzettel (X) verekedni. Az ellenfeleket ugyanis szét kell verni, így az anyag egy kicsit a verekedős stuffokra is hasonlít. Később különböző gombkombinációkkal speciális mozgásokat, ütéseket, rúgásokat tanulhatsz meg. Többször lesz példa arra, hogy ezek a továbbjutásban is fontos szerephez jutnak. Fontos dolog a Kör (B), amivel lopakodni lehet, így alvó ellenfelek mellett tudsz óvatosan elsétálni. A legérdekesebb funkciót a D-pad kapta. A történet során vehetsz fel speciális tárgyakat (kulacs, fáklya – pókhálók ellen, parittya stb.). Ezeket lehet a D-pad, illetve valamelyik irány lenyomásával előhozni. A kulacsot és a parittyát külön ki is emelném. Előbbiben vizet lehet tárolni, mellyel begyógyíthatod magad. Találsz majd kutakat, melyekben amellett, hogy begyógyulsz, feltöltheted a kulacsot. Állj be a vízbe és vedd elő kulacsot (D-pad fel). Ezután a jobb analóg kart húz lefelé, így szépen töltődni fog a kulacs. Ha inni akarsz, kapd elő a kulacsot és a jobb oldali analóg karon nyomd a fel irányt. A parittyával is hasonlóan van. Vedd elő, célozz, majd a jobb analóg kart húzogasd le és fel, így lőhetsz köveket. Fontos még az R1, amivel lelapulhatsz, majd az iránygombokkal gurulhatsz, így kisebb repedésekbe is beférsz. Ráadásul, ha még az ütésgombot is nyomogatod hozzá, akkor lábsöprést csinálhatsz, mely bizonyos ellenfelek ellen nagyon jó.



A Starttal léphetsz a menübe, ahol többek között menthetsz is. Itt nézheted meg a térképet, mely egyébként talán lehetett volna jobb is. Ugyan használható, de azért funkcionálisabbat is el tudtam volna képzelni…

GRAFIKA ÉS A ZENÉK

A Pitfall grafikailag egy nagyon szép, színvonalas játék. Mind a PS2-es, mind az Xdobozos változat gyönyörű. Utóbbi talán szebb egy kicsit (jobbnak saccolom a felbontást), de nagy különbség nincs a két verzió között. Mind a kettő *csúcs*. A helyszínek gyönyörűek, a dzsungel mintha élne körülöttünk. Nem győztem csodálkozni a helyszínek láttán. Főleg a dzsungeles részek a szépek, de a többi táj is nagyszerű.

A zenékkel sincs baj, finomak. A témához illő számok szólalnak meg, és a hangokkal sincs gond.

ÖSSZESSÉGÉBEN

Szóval a Pitfall engem meglepett, nem számítottam, ilyen kellemes és jó játékra. Az Activision megmutatta, hogy hogyan is kell megcsinálni egy régi nagy cím újgenerációs feldolgozását. Nyugodtan példát lehet róla venni, mások számára is. Tehát bátran megszerezheted, ha kedveled a könnyed, klasszikus platformjátékokat, melyekben van kihívás és humor. Ha pedig régen szeretted a Pitfallt, akkor mindenképpen próbáld ki, már csak a régi részek miatt is!

Veres Miki

MARTIN BELESZÓL!

Semmi olyan sem jut eszembe, amit a Miki ne írt volna le. Nekem is tetszik a game. Könnyedsége miatt tetszik. Azért, mert nem kell belehalni, nem kell szétszakadni, hogy elmerülj benne. Ha egy nap csak egy pályát játszol végig, akkor is nyugodtan leteheted, mert a következő nap is ugyanolyan jól szórakozol majd. Olyan, mintha húznál egy szép vízszintes vonalat: az elejétől a végéig megbízhatóan teljesít. Manapság már ez is kész csoda…

PITFALL: THE LOST EXPEDITION

ACTIVISION

MÁS VERZIÓ: PS2, GBA, GC

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
30 blokk, dd 5.1

✓ szép, kalandos, humoros, élvezetes, itt vannak régi részek
× a térkép lehetne jobb

8 pont

PITFALL: THE LOST EXPEDITION

ACTIVISION

MÁS VERZIÓ: X, GBA, GC

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (900KB)
analóg irányító (dual shock), dpl II

✓ szép, kalandos, humoros, élvezetes, itt vannak régi részek
× a térkép lehetne jobb

8 pont



ÉLETBEN TARTANI A LEGENDÁT!



INTELLIVISION LIVES!

Az utóbbi időben már megjelent pár retro válogatás a régi játékok szerelmeseinek. Ott volt az Activision Anthology, vagy az előző számunkban tesztelt Midway Arcade Treasures. Nagyon nem kell reklámozni ezeket az anyagokat, mert: 1. Aki anno ott volt ezeknek a játékoknak a születésénél, vagy fénykorukban nyomult velük, az nosztalgiából valószínűleg úgyis megveszi az említett válogatásokat. 2. Aki már a fiatalabb korosztályhoz tartozik, az pedig csak ránéz a borítóra, és már menekül is a kis csomagocskáktól.

Őskövületek ezek... amiket nem biztos, hogy mindenki ugyanúgy élvez, mint *mi*. Na de nem ez itt a lényeg, hanem az, hogy az Intellvision is felébredt hosszúra nyúlt szunyálásából. Egy kisebb-nagyobb „gratest hits" most tőlük is napvilágot lát.

„INTELLIGENS TELEVÍZIÓ"

Ennek a kifejezésnek a rövidítése a nívós márkanév. Legalábbis régen sokan kedvelték ezt a „csodát". Még 1976-ban történt az eset, hogy Richard Chang, a **Mattel Toys** főnöke elhatározta, igazi játékgépet fog alkotni. A korrekt megvalósításban az **APh Technology** segédkezett. Megpróbáltak felhasználni minden komolyabb elektronikai fejlesztést, ami akkor már létezett. Azonban hiába kezdődtek meg a fejlesztések '76-ban, a kész állapotban leledző masina csak '78-ban látott napvilágot. A sok csúszás több apróságon is múlt, de legfőbb okozója az volt, hogy rengeteg fontos (fejlesztéssel foglalkozó) dolgozó átigazolt a szintén hasonlókkal foglalkozó **Atari** céghez. Azonban a '78-ban megjelenő gép így is elég nagy sikereket ért el, amiben jelentős szerepet játszott Dave „Papa Intellvision" Chandler is, aki teljes odaadással népszerűsítette a Mattel szüleményét. A rendszerhez felhasználható játékokat az anyavállalat **Mattel Electronics** részlege árusította. 1980-ig pedig közel ötszázezer gép lelt gazdára, ami akkori viszonylatban elég nagy szám volt. Ezek az adatok, valamint az elfogult önfeláldozás mutatják, hogy a videojátékok történelmének egy fontos darabjáról van szó. Emiatt érthető a tásokat végezhetjük el. Azután érdekességként a falon van két kép az alkotókról... ezen belül két kis filmet nézhetünk meg az Intellvision életével kapcsolatban. Érdekes kis tanulmányok, bár én még örültem volna rengeteg információnak. A „bárban" egyébként szabadon foroghatunk körbe, és a kinézett gépre ráközelítve tekinthetünk bele a játékokba, filmekbe, beállításokba. A különböző játékstílusokat a játékgépek jelzik. Van árkád, űrhajós, sport, satöbbi. Összesen közel 60 progi közül válogathatunk. Ebben van pár kiadatlan darab is, vagy egy olyan érdekesség, ami a **Demo Cartridge**-et jelöli. Ez utóbbival reklámozták a gépeket. Olyan kis bemutatót takar, mint mondjuk egy PS demolemez. Csak persze gyengébben muzsikál. A gépek menüjében láthatjuk, hogy hányan játszhatjuk a címeket, de általá-

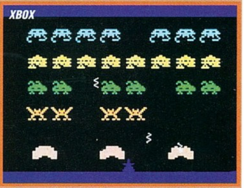
jobban kedvelem. A szépen felvonultatott (a menü azért ötletesen ki lett dolgozva) hatvan origi program között kevés az igazán nagy legenda. Itt nincsen Pong, Spy Hunter, Paperboy, Missile Command, Centipede, vagy ezekhez hasonló nevek. Találhatunk pár használható címet, amikkel elszórakozhatunk, például: Frog Bog, Pinball, Shark! Shark!, Racing Cars, Star Strike... de egyik sem az a hatalmas név, amitől el fogunk ájulni... vagy könnyeket csalogatnának a szemünkbe, miközben eszünkbe jutnak az emlékek.

ÖSSZEGZÉS

Egyszóval kicsit *semmitmondó* lett ez a válogatás. Egy olyan cég gyűjteménye, aminek leginkább csak az emlékekben kel-









teszt alanyát képző korong kiadása. Persze nem lenne teszt a teszt, ha nem jellemezném komolyabban...

A KRIMÓ

Én csak így neveztem el magamban a menüt ábrázoló kis helységet, amiben kiválaszthatunk minden fontos dolgot. Elsőként felhívnám a figyelmet a kis zenegépre, amin a beállí-



nosságban ketten is nyomhatjuk őket. Ami leginkább érdekes, az a programok saját menüje. Itt megnézhetjük az eredeti borítót, érdekes feljegyzéseket olvashatunk el a játékkal kapcsolatban, vagy akár még nehezíthetjük is a játékmenetet úgy, hogy beállítunk valami extrém módot a képernyő megjelenítésében. Utóbbi annyit jelent, hogy játszhatunk fejjel lefelé, vagy ide-oda pattogó kis képernyőn. De még van pár egyéb lehetőség is.

AZ INTELLVISION ÉL!

Legalábbis azoknak, akik beruháznak erre a korongra. Azonban, mivel nem tudom, milyen áron kerül boltokba a lemez, alapos átgondolását ajánlom a vásárlásnak. Már csak azért is, mert bár ugyan köztudottan retro kedvelő vagyok én is, azért nem pont az Intellvision az, amivel igazán kedvem van nosztalgiázni. Ezek a játékok nagyon régiek... a legrégebbiek közé tartoznak, és ez meg is látszik rajtuk. Sőt... én azért odáig is elmennék, hogy szerintem nem véletlen a fejlesztők Atarihoz átpártolása. Valahogy azt én is lett volna tovább élnie, nem pedig így. A teljesen használhatatlan extrém játékmódokat totálisan feleslegesnek tartom, mint ahogy a programfelhozatal közel hatvan százalékát is. Lehet, hogy sokan megköveznek ezért, de **nekem nem ez a videojátékok őse/hőse**. Sokkal jobban tudom ajánlani a már emlegetett Activision vagy Midway válogatást. Azok inkább megérik a rájuk kiadott pénzt. A két gépen megjelent verziók között természetesen semmi különbség nincs. Egyformán futnak mindkettőn a játékok. Az értékeléssel azonban gondban vagyok. Sem a grafikát, sem a hangokat nem lehet igazán értékelni. A játszhatóság szerintem legtöbbször elég gyenge, de azért vannak kivételek is. Ráadásul zavaró a számozott gombkiosztás is, valamint a behozható irányító ikonja is. Összességében azt hiszem, mindenre közepest kellene adnom, az eredmény pedig egy ötös környékén lenne a legkorrektebb. Aki imádja az Intellvision örökséget, az úgysem hagyja ki, neki többet is ér. Aki nincs oda ezekért a „klasszikusokért", az lejjebb viszi a pontszámot, aki pedig semleges, az hagyja ott, ahol van. Ezeknek tükrében nem is ajánlgatom, nem is beszélek le róla senkit. Ez egy teljesen szubjektíven értékelhető lemez. Legobjektívabb döntésnek pedig az előbb említett osztályozást érzem. Érdekesek a történelminek is mondható zenék, a dokumentum jellegű filmek, valamint a menü. A játékok kicsi csalódást okoztak számomra, de biztos van olyan, akinek még mindig fognak tetszeni. Valószínű, hogy nekik jelent meg a lemez. Én inkább maradok az „újságkihordóknál", meg a „kémvadászoknál". Na meg a Pong, Frogger, Pac féle ősöknél.

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



MARTIN BELESZÓL!

Jómagam nagy Intellivision rajongó vagyok, van is két gépem, több tucat kazettával. Ezzel a gyűjteménnyel is többé-kevésbé elégedett vagyok: a játékok grafikailag szinte tökéletesen lettek átkonvertálva, eredeti értékeikhez híven, de a zenék mintha kissé furcsán szólnának. Az irányítás az eredeti konzol számgombos kontrollere miatt némely játékoknál igencsak bajos, és a sportstuffok elindításához két joy-t kell csatlakoztatni.

INTELLIVISION LIVES!

INTELLIVISION / CRAVE
MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-6 Játékos
1 mentés 8 blokk

✔ ez is a retro része
× mindenki maga döntse el, mennyire...

6 pont

INTELLIVISION LIVES!

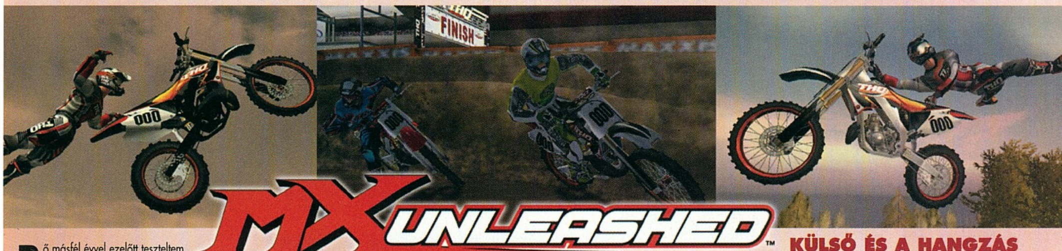
INTELLIVISION / CRAVE
MÁS VERZIÓ: X

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-6 Játékos
memóriakártya 8mb (56KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ ez is a retro része
× mindenki maga döntse el, mennyire...

6 pont



MX UNLEASHED

Bő másfél évvel ezelőtt teszteltem a THQ crossmotoros játékát, az MX SuperFly-t. Sajnos az anyag nem sikerült valami jól; gyengécske grafika és relatív tartalmatlanság jellemezte. Úgy tűnik azonban, a THQ levonta a következtetéseket a hibáiból, így a most Xbox-ra és PS2-re kiadott MX Unleashed című rész már *egész jóra* sikerült. A THQ a KTM bajnokságot felhasználva egy nagyszerű anyagot hozott össze, így aki bukik a crossmotoros témára, egész nyugodtan beszerezheti.

Az indulás mondjuk nem ilyen fényes, mert az intro gyengécske lett. Sajnos a játék grafikájával készült jelenteket mutogat a program, amit manapság egyre több programban láttam és igencsak lusta megoldásnak tartom. Egy eredeti filmet vagy egy pofás CG-t jobban vettem volna, és ezen még az egyébként nagyszerű zene sem segít. Aztán a főmenüben ért először az első igazi meglepetés, mivel rengeteg lehetőséget találtam!



PS2

KARRIER

A legfontosabb talán a Carrier mód volt, bár aki ebbe belekezd, az készüljön egy igen **hosszú** elfoglaltságra. A dolog a következőképpen néz ki. Miután játék elmagyarázta az irányítást (akár még videóban is megnézhetjük a kezelést), láthatunk kártyalapokat, rajta motorokkal. Mindegyik lapra egy köbcenti (CC) szám van biggyesztve: ez jelzi, hogy milyen kategóriájú gépekkel kell abban a bajnokságban versenyeznünk. Nem lehet azonban korlátlanul bármelyik bajnokságban elindulni, csak azon mehetünk, melyeknél ezt a világranglistán elért helyezésünk megengedi. A játék elején természetesen az utolsó, azaz a 100. helyen tanyázunk, de mindegyik megnyert bajnokság után előrébb léphetünk, ergo újabb bajnokságokban indulhatunk el, és így tovább a játék végéig. Egyébként elképesztő sok megmérettetést találunk, mindegyiken legalább 4-5 versenyen kell elindulni, melynek átlagos teljesítési ideje úgy 5-6 perc (azaz 4-5 kör), így kiszámítható, hogy nem két perc lesz, mire végigmész a bulin, és akkor még meg is kell őket nyerni. Természetesen a bajnokságok teljesítésével újabb pályák és motorok is megnyithatóak!

A TÖBBI MÓD

Ezeket a megszerzett pályákat aztán a többi módban láthatjuk viszont. Így kipróbálhatjuk a Supercrosst, melyben egy arénában versenyezhetünk, de ott a Nationals, ahol pedig egyéb, általában szabad terepen nyomhatod. Érdekes lehetőség a Freestyle, ahol majdhogynem szabadon kószálhatsz a pályákon, persze ha értelmes versenyt akarsz, rá kell hajtani a színes kijelzőkre és akár egész extrém ellenfeleket is kaphatsz pld. monster turck. Versenyek előtt természetesen választhatsz motort, sőt egészen aprólékosan módosíthatod motorod felépítését színét, illetve a motoros ruháját is. A Profie Manager pont alatt megnézheted, mennyit teljesítettél eddig a programból. A Traninggel gyakorolhatsz, ha van hozzá kedved. Természetesen a többjátékos mód is adott, ezekben a módokban visszatesz a program, ami akkor idegesítő, ha mondjuk mi magunktól épp visszamegyünk a pályára, de ezt a játék még nem veszi észre. Mindezek miatt a bajnokság mód kicsit nehézre sikeredett. Az ellenfelek, bár sokszor hibáznak olyan érzésem volt, hogy lehetetlen őket lerázni, valahogy mindig feljönnek.



PS2

MARTIN BELESZÓL!

Még szerencse, hogy a THQ-nak sikerült ellensúlyozni a középszerű grafikát, mégpedig a bőséges tartalommal. A játék azért érdemli meg a 8 pontot (sőt, talán még többet is: bizonyos fórumokon 9-et, vagy még annál is jobbat emlegetnek!), mert a fanatikus motoros program rajongóknak, és a hétvégi játékosoknak is egyaránt jó időtöltést garantál. Ha csak egy kicsit is izgat a téma, erre nyugodtan beruházhatsz!



Xbox

GYŰJTÖTT PONTOK

Mivel crossversenyről van szó, bármelyik versenyben indulsz is el, a pályák tele lesznek méretes dombokkal, amelyeken hatalmasakat lehet ugratni. Emiatt mondjuk a program inkább arcade jellegű, mint szimulátor. De nem is erről akartam szólni, hanem, hogy az ugratások közben lehet trükközni is. Ehhez nem kell mást tenni, mint a joy-on különféle gomb + irány kombinációkat beadni, amolyan Dave Mirra módra. Erre pontot kapunk, melyet a játék összesít, azaz bármelyik versenyen is veszünk részt, egyre több pontunk lesz összességében. Ebből aztán a főmenü Store részében különböző dolgokat vehetünk. A repertoárban szerepelnek alacsonyabb és magasabb köbcentis motorok, extrém járművek, mint a buggy, monster truck, repülő(!), helikopter(!), de vehetsz pályákat, sőt új versenymódokat is. Érdemes tehát trükközni és gyűjtögetni a pontokat.

HIBÁK

Természetesen a game korántsem hibátlan. Az irányítást szokni kell, főleg a trükközések nehezek az elején. Gyakran érthetetlen módon bukunk fel. Az irányok túl érzékenyek, vigyázva kell kanyarodni. Ha kisodródunk a pályákról, gyakran automatán

KÜLSŐ ÉS A HANGZÁS

A program grafikája teljesen középszerű. (Sőt, Xboxon még talán gyengének is számít, hisz a gép jóval többet tud.) Egyébként az X-es változat valamivel szebb, látványosabb, mint PS2-es társa. Egyrészt ugye nincsenek recék, mint a Sony gépén, másrészről magasabb a felbontás is. Így X-en sokkal élesebb kép, míg PS2-őn minden homályosabb. (Például PS2-őn majdnem olvashatatlanok a játék által kiírt szövegek, szemben az Xdobozos változattal.) Bár az is igaz, hogy ezeket a dolgokat csak az veszi észre, aki mind két verziót szemügyre veszi, erre pedig a mai játékos társadalomból úgy az 1-5%-nak van lehetősége. Amúgy az nagyon jó, hogy a pályák menti területet kiszélesítették, ezért ki lehet motorozni a nagyvilágba, legalábbis, amíg ezt a játék időkerete engedi.

A zenék területén az anyag igazodik az ilyen típusú programokhoz. Hangulatos nu-metalos/punkos beütésű zenekarok nyomják a zenét. Nekem nagyon bejöttek a számok, jó hangulatot adnak a motorozáshoz. Egyébként, mintha a számok PS2-őn hangosabban szóltak volna, mint Xboxon, pedig nem a beállításokkal volt a baj... A hangok már nem ilyen jók. A motorhangok olyanok, mintha nem crossmotorokat, hanem valami Simpsont vezetnénk (elnézést a Simpson rajongóktól) – azaz nem elég erőteljesek.



VÉGSŐ BENYOMÁS

A grafikai hiányosságokat leszámítva az MX Unleashed jó benyomást tett rám. Tartalmas és kellemes szórakozást ígér a program az aracade-os crossmotorozás kedvelőinek. Mindez elég hangulatos is lett. Ha a THQ így halad, bizonyosan sokra viheti még a témában.

Veres Miki

MX UNLEASHED

THQ

MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
20 blokk, dd 5.1

✓ tartalmas, hangulatos, jó a zenéje
× kicsit kopott a grafika, szokni kell a kezelést

8 pont

MX UNLEASHED

THQ

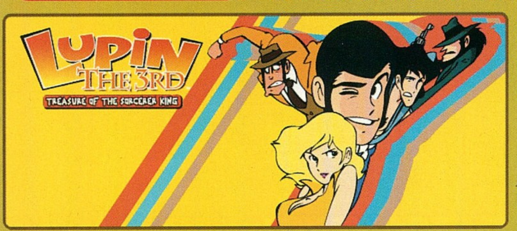
MÁS VERZIÓ: X

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (400KB)
analóg irányító (dual shock)

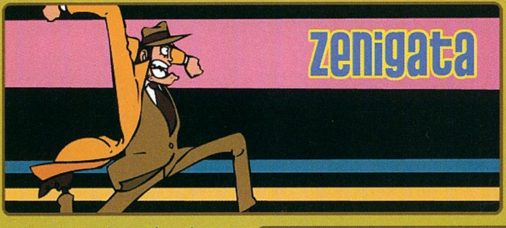
✓ tartalmas, hangulatos, jó a zenéje
× kicsit kopott a grafika, szokni kell a kezelést

8 pont



Adaptációk. A dolog csak látszólag tűnik egyszerűnek: adott egy sikeres könyv / film / animáció, és tessék szépen belőle játékot csinálni. A játéktörténelem nagyon kevés sikeres próbálkozást tud felmutatni a témában, egy kezünkön meg tudnánk számolni azokat az anyagokat, melyek sikeresen tettek eleget a feladatnak – azaz, izgalmas, élvezhető játékok maradtak úgy, hogy megőrizték az eredeti mű hangulatát és lényegét. (NAGYON kritikus szemmel vizsgálva a kínálatot, csak egy ilyen van: a *Goldeneye*.)

A probléma általában az, hogy a fejlesztő urak nem találják meg a megfelelő játékstílust: automatikusan a platform- vagy az akcióműfaj felé nyúlnak, becsukott szemmel leemelik a polcról, és beleerőltetik az adaptálni kívánt tartalmat – utóbbi esetre már számtalan példát tudnánk felhozni, de nem tesszük – megtelne vele az oldal. A Playstation 2-őt becélzó **Lupin the Third**öt hegesztő Banpresto példásan oldotta meg a feladatot: biztos kézzel találták meg az *egyetlen*, valójában működő formát az eredeti tartalomhoz – lopakodós akciókalandot (kóstoljunk bele egy kicsit az angol gamerszlengbe: sneak'em upot) gyártottak.



ARSENE LUPIN ÉS KOMPÁNIÁJA

A recenziók szokásos struktúrájának logikájából következően az irodalmi alapanyag ismertetése következne: ezt most átugorjuk. Nem, nem vagyunk lusták: a Lupin-univerzum történelme egész egyszerűen nem sűríthető bele pár sorba, szeretve tisztelt főszerkesztőnkkel (aki a játék tesztverziója mellett tekintélyes mennyiségű Lupin DVD-vel, és egy *„nézd meg őket szépen, fiam"* utasítással is ellátta a cikkírót) közösen ezért úgy döntöttünk, hogy az ügy mindenképpen megérdemel egy külön oldalt – tessék odalapozni, és tájékozódni, akár most rögtön. Itt és most legyen elég annyi, hogy a Lupin the Third eredetileg egy elképesztően nagy népszerűségnek örvendő manga / anime, a főszerepben egy mestertolvajjal (Arsene Lupin III – a hármas sorszám ugyebár a családban elfoglalt helyét jelöli, vagyis a legendás első Lupin unokája), és annak segítőivel (név szerint: Jigen Daisuke, Ishikawa Goemon és Fujiko Mine).

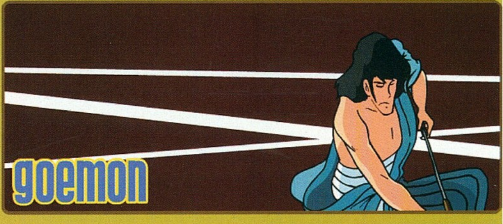
A lelkes kis kvartett rablással foglalkozik: a világ legértékesebb műkincseit akarják megkaparintani maguknak. A csapat legfőbb nemezise az Interpol nyomozója, Zenigata Koichi felügyelő – ő a fenti célok eléréseiben kívánja hőseinket megakadályozni, általában kevés sikerrel.

A Banpresto (és a játékot kiadó Bandai) nem a sorozat bőséges alapanyagot kínáló múltjában turkált, hanem az eredeti sorozat kreátorainak segítségével teljesen új kalandba dobta Lupint és kicsiny csapatát. A **Lupin the Third: Treasure of the Sorcerer King** története egy egyszerűnek tűnő rablással indul: Lupinék két értékes műtárgyat próbálnak lenyúlni Teresától, a bájos fiatal leányzótól, amíg azt egy vonaton szállítják. A vázák (azok is lehetnek értékesek, nem? :-) utáni vadászat hamarosan kiszélesedik: hőseink egy európai városban kutatják a Varázsló Király régen elrejtett kincsét, aztán… stop. Ennyi nagyjából elég is, a történet komplett leírása mínusz ötven százalékot venne vissza a játék élvezeti értékéből. A sztori élvezetes, a párbeszédek jók, a humor a helyén van, szóval teljesen olyan, mint ha egy Lupin-epizódot vagy filmet néznénk: ilyen az, amikor nem a fejlesztők próbálnak összeszenvedni valamit, hanem az eredeti alkotókat kérik fel a történet megírására. A fentiekből talán már kiderült, hogy miért is örültünk annyira annak, hogy a Lupin lopakodós játék lett: a tolvajos-osonkodós-kalandozós témához ez illik a legjobban, egy buta akciójáték tönkretette volna a hangulatot. Megelőlegezve a későbbi sirámainkat: a Lupin the Third ezt az egy dolgot NAGYON jól csinálja, istenien ragadja meg az animék hangulatát, a karakterek TELJESEN ugyanúgy viselkednek és beszélnek, mint a rajzfilmekben. Remek dolog, örültünk is neki nagyon… kábé tíz percig. Aztán jött a:



TÖRVÉNYSZERŰ CSALÓDÁS

A Banprestonál, miután elégedetten konstatálták, hogy milyen szép és jó történetet sikerült itt nekik összehozniuk, alaposan hátradőlhetek az urak: a játék többi része már könnyen fog menni. Tévedtek, méghozzá alaposat.



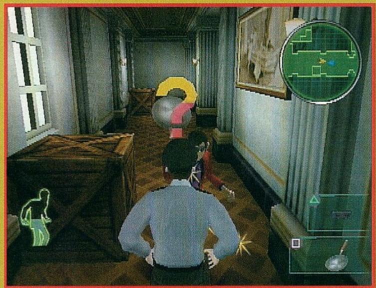
A **Lupin the Third: Treasure of the Sorcerer King** játékmechanikájában egy az egyben a Konami lopakodós klasszikusát (igen, természetesen a Metal Gear Solidról van szó) *próbálja* koppintani – a baj, az, hogy csak próbálja. Az eredeti szándék nyilván az volt, hogy egészséges mértékben ötvözzék a lopakodást a rejtvényekkel és akciókkal. Ehhez képes mindhárom komponens komoly hibákkal küszködik, és a Jóistennek sem akar egységes egésszé összeállni. Lupint third person nézőpontból irányítjuk, és Snake apóhoz hasonlóan az lenne a feladatunk, hogy észrevétlenül, a figyelmet legkevésbé magunkra vonva surranjunk át a pályákon, és lopjuk el / szedjük össze mindazt, amire a továbbjutáshoz szükségünk lesz. A feladat sikeres megoldásában elsőként a – már bocsánat a kifejezésért – *alapjaiban elcseszett* irányítás fog megakadályozni minket. Az MGS (vagy akár a Splinter Cell) könnyen kezelhető és tanulható kontroll-rendszere helyett a fejlesztő urak egy félig-meddig saját, de erősen túlbonyolított szisztémát hajítottak a nyakunkba. Az R2 nyomva tartásával tudunk lopózni (a sebességet az analóg karral szabályozhatjuk), az R1 plusz a Négyzet megnyomásával fegyvert használni, az X-szel pedig (előre meghatározott helyeken) elbújni. A „nyomva kell tartani valamit, hogy csendben haladj" eleve nem túl jó ötlet (még mindig görcsöl mutatóujjam), a fegyverkezelés viszont egyenesen siralmas. A két gomb használata felesleges (miért nem lehet rögtön lőni?), automatikus célratartás nincs, nem tudunk fedezékbe húzódni, nem tudunk oldalazni, maximum oldalra gurulni (azt sem célzás közben) – köszönöm szépen, én ezen már a kilencvenes évek közepének korai háromdimenziós akcióeposzaiban is képes voltam felidegesíteni magam, tíz évvel, és egy komplett konzolgenerációval később pedig szimplán szégyenletesnek találom. Lupinnel az esetek többségében szerencsére nem kell sokat harcolnunk (a fegyverei sem olyanok: később ugyan kap pisztolyt, de alapból kábító gázt, és mindenféle, az ellenfelek gyors lecsapkodására alkalmas tárgyakat – például palacsintasütőt – használ).

Oké, szapuljuk tovább az irányítást: a kamerakezelésért felelős programozót ki kéne vinni a hóra és alaposan elfenekelni a fentebb emlegetett palacsintasütővel. Két (az R3 lenyomásával) váltogatható kameramód van: az automatikus és a manuálisan állítható. Az automatikust senkinek nem ajánlom, sikerült ugyanis úgy megalkotni, hogy az esetek nyolcvan százalékában a lehető legrosszabb helyen tartózkodik. A manuális (a jobb analóg karral állítható) sem sokkal jobb: iszonyatosan *laaasssaaannn* fordul, beleakad a tereptárgyakba, azok mögé vándorol. Gondolom, nem kell külön kisregényt írnom arról, hogy egy lopakodós anyagnál mennyire fontos (sőt: létfontosságú) a normális kamera – na, ezt is fújhatjuk. A tájékozódást és az ellenfelek helyzetének meghatározását könnyíti (a la Metal Gear) a képernyő jobb felső traktusában elhelyezkedő radar: sajnos csak az őrök helyzetét mutatja, a látószögüket már nem. Várjunk csak: minek is mutatná, az őrök (ha kicsit is felénk fordulnak) MINDIG észrevesznek minket, akár egy terem túlsó végéből is. Ha felfedeztek, először kérdőjel jelenik meg a fejük felett, amikor az betelik (egy vörös csík fut fel rajta), jön a felkiáltójel, és lebuktunk (újabb „inspiráció", az MGS-ből átemelve). A lebukás után a radarképernyő helyén a Danger, majd az Escape felirat jelenik meg (unom leírni: mint az MGS-ben), ilyenkor elvileg nagyon gyorsan el kéne rejtőznünk valahol, vagy jön a harc. Inkább ne jöjjön az a harc: a tapasztalt játékos fél órán belül ráébred, hogy az őrök totálisan hülyék, vagyis az utóbbi idők egyik legrosszabb (általam látott) AI-rutinjával vannak megáldva. Kizárólag az adott szoba határáig üldöznek minket, és ott megállnak – ha kimegyünk az ajtón (akár nyitva is maradhat), megállnak, és vagy visszafordulnak, vagy egy helyben dühöngnek. Az első komolyabb lebukásom után (biztos voltam benne, hogy kezdhetem előről a pályát) döbbentem néztem, ahogy az egyik rendőr a falat üti mellettem (!), miközben én tőle harminc centire, a nyitott ajtó túlsó oldalán ácsorogtam. Jó, köszönöm szépen, akkor ennyit a csodálatos lopakodósdiról – *felesleges az egész*. Egyszerűbb benézni az ajtón, felmérni, hogy merre mászkálnak az őrök, aztán elfutni mellettük, és ki a legközelebbi ajtón – úgy se jönnek utánam, minek fárasszam magam az R2 nyomva tartásával, meg a radar vizslatásával. *Botrány!*



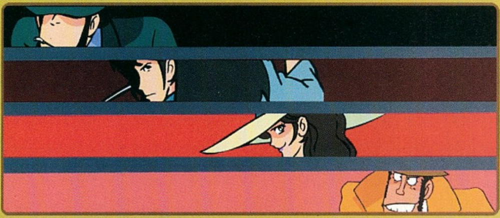
MEGYÜNK LOPNI

A hagyományos lopakodáson kívül létezik még egy módszer arra, hogy észrevétlenek maradjunk: az álruhák alkalmazása. Az ötlet jó, és teljesen „lupinos" – a rajzfilmekben hősünk is gyakorta fordul ehhez a módszerhez.



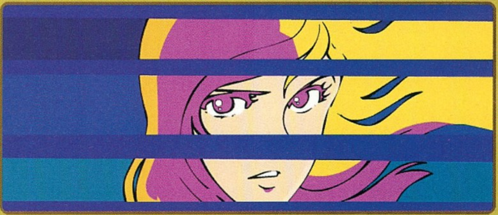


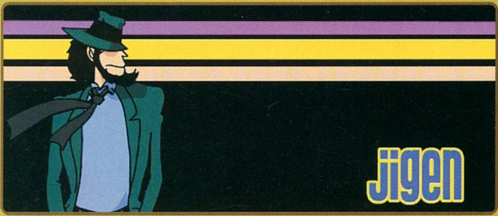
Az álruhákból erős fél tucat található a játékban (a rendőruniformistól kezdve a turistaruhán át Zenigata felügyelő barna ballonjáig), és elég jó poén a használtuk. A Select megnyomásával tudunk köztük váltogatni (ilyenkor külön képernyőre kerülünk – válaszd ki a megfelelő ruhát, és az X-szel öltsd magadra), ha egyszer rajtunk van, akkor – elvileg – nyugodtan sétálhatunk az adott ruhára pozitívan reagáló (értelemszerűen a rendőrök közé nem turistaszerelésben kell bemenni) őrök között. Az álruha másik áldásos hatása az, hogy ilyenkor tudunk zsebelni: menjünk közel a célszemélyhez, ekkor egy csík kezd töltődni-csökkenni a képernyő tetején – amikor teljesen tele van, nyomjunk egy Négyzetet – voila, máris kizsebeltük az illetőt. Az így beszerezhető tárgyak ritkán szolgálják a konkrét továbbjutást (erről később) inkább csak bonuszok: vagy segítő eszközök (életerőcsomag, lőszer, Lupin bábú – ez tulajdonképpen az életeink számát jelenti – ha meghalunk, ezek segítségével tudjuk a legutóbbi checkpointtól újrakezdeni a pályát, mivel menteni csak meghatározott pontokon lehet), vagy érdekes csecsebecsék, melyeket a végigjátszás után, Lupin rejtekhelyén tekinthetünk meg – gyakorlati hasznuk nincsen. Az álruha használata sajnos erősen korlátozott: ilyenkor sem fegyvert alkalmazni, sem elrejtőzni nem tudunk, az őrök viszont folyamatosan vizslatnak minket. Ha túl közel megyünk hozzájuk, megjelenik a felkiáltójel a fejük felett: ilyenkor vagy alkalmazzuk a ruha-specifikus elterelő mozdulatot (a rendőrruhánál pl. a tisztelgést – az L1-el lehet előcsalni), vagy kockáztatjuk a lebukást – az elménk egyre zavarodottabbá válik (a radar helyén megjelenő képernyőn rendszertelenné válik a szívverésünk, és az irányító is egyre ritmikusabban mocorog a kezünkben), végül pedig észrevesznek minket. Egyetlen módon lehet „lenyugodni": vissza kell váltani Lupin eredeti ruhájára. Az álcázás szép és jó, de csak akkor van igazán értelme (ismét befigyel az „úgyis elszaladunk előlük, ha baj van" taktika), ha egy rejtvény megoldásához van rá szükség – rejtvények pedig lesznek bőven.



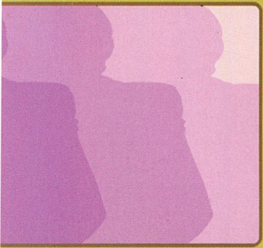
IDEGJÁTÉK

A Lupin the Third legalább annyira szól a rejtvények megoldásáról, mint a lopakodásról. A játék ebből a szempontból szakaszokra van osztva, rendszeresen találkozni fogunk olyan akadályokkal, melyek meggátolnak minket a továbbjutásban. Ezek leggyakrabban zárt ajtók képében manifesztálódnak, melyeket vagy kulccsal (kulcskártyával) vagy egy meghatározott számkombinációval lehet kinyitni. A rejtvények nehézsége a pofonegyszerűtől a kínkeservesig terjed – és általában NAGYON sokat kell bolyongani / keresgélni hozzájuk. Minden rejtvényhez kapunk ugyanis segítséget: a számkombinációkat felszedhető dokumentumokba elrejtve, papírlapokra (vagy több, különálló fecnire) felírva, vagy valamilyen tárgyra rákarcolva ismerhetjük meg. Lesznek komplexebb feladatok is: bonyolult csapdák kinyitása, vagy védelmi rendszerek deaktiválása – ezek abszolválásához már jóval komplexebb feladatsort (pl. beszélj valakivel a megfelelő álruhában, a tőle megszerzett info alapján nyiss ki egy szobát, és az ott található tárgy használatával aktiváld azt a mechanizmust, ami segít a csapda hatástalanításában – nem egyszerű) kell elvégeznünk. A megoldandó feladatok hetven százalékban logikusak, a fent maradó harminc százalék pedig piszok idegesítő: meg lehet bele őrülni, ha már egy órája keresel egy tárgyat vagy a papírlapot, mert tudod, hogy az a megoldás kulcsa, de sehol nem találod. Ilyenkor jön a jó öreg „vizsgáljunk át minden négyzetcentimétert" módszer: a fejlesztő bácsik gyakran teljesen lehetetlen helyekre (pl. a tereptárgyak alá) rejtik a továbbjutás kulcsát. Megoldás: visszamenni addig a pontig, ahol ezelőtt probléma nélkül átjutottunk, agyoncsapni minden őrt (hogy ne zavarjanak) és az L2-vel saját nézőpontból bekukucskálni mindenhova. A legegyszerűbbek az „ügyességi csapdák": őket a felszedhető problémamegoldó eszközökkel (pl. infra-szemüveg, vagy a húzódzkodásra-lendülésre használható csáklya) tudjuk áthidalni. Viszonylag kis százalékban ugyan, de előfordulnak a logikától és a józan emberi észtől teljesen elrugaszkodott feladatok is: ilyenkor nem marad más, mint a tippelés, és a rendelkezésünkre álló eszközök random próbálgatása – ami, mondanom sem kell, rémálom. Mivel a játék felépítése teljesen lineáris, nem juthatunk tovább, míg az előttünk álló akadályt le nem küzdöttük valahogy (tessék felkészülni arra, hogy egyes helyszíneken igen sokat kell szöszölni) – az idegesebb természetűek tartsák távol magukat Lupin digitális kalandjaitól, mert vagy a Pléjstációban, vagy magukban fognak kárt tenni.

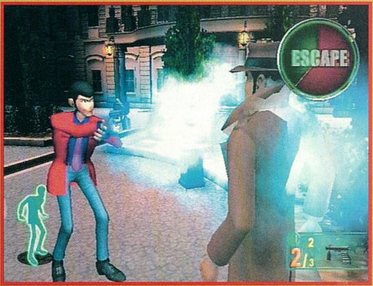




Nem szóltam még az akciórészekről: ilyenek is vannak (ha nem is sok), Jigent és / vagy Goemont irányítjuk bennük. A gyengus kamerakezelés, és az eltolt irányítás ezekre a részekre nyomja rá igazán a bélyegét – a sok lopakodásból / rejtvényfejtésből kikapcsolódni vágyó játékos (egyértelműen ezért került bele a játékba az akcióporció) újból felidegesíti magán azon, hogy nem tud hatékonyan lövöldözni Jigennel, vagy vagdalkozni Goemonnal. Kár értük.









AMI TETSZETT

Kezdjük talán a grafikával: nem egy nagy szám, más játéknál közepesre értékelném, de a Lupin esetében jót fog kapni. Nem a szívem lágyult meg öregkoromra, hanem a stílust értékelem a poligonszám fölött. A grafika rajzfilmszerű – azért nem írom, hogy cel-shaded, mert nem az, hanem a „hagyományos" megjelenítés, és a „rajzfilmes" árnyékolás és textúrák kombinációja. A karakterek kifogástalanul néznek ki, a rajzfilmfigurák tökéletes háromdimenziós másai, és az animációjuk is nagyon rendben van. Külön piros pont jár a fejezetek közti átvezető animációkért: ezek rendereltek, és láthatóan nagyon sokat foglalkoztak a látványos kivitelezésükkel – a rajtfilm animációs gárdáját sejtem a munka mögött. A környezet esetében sajnos már nem ilyen fényes a helyzet, helyenként elég egyszerűen bír kinézni a játék, és a textúrák is gyakran ismétlődnek. Az összhatás ennek ellenére nem rossz, a Lupin játékverziójának grafikájától inkább az eredeti hangulat átemelését várom el (ez megtörtént), mint a vizuális revolúciót.

A hangokra szintén nem lehet panasz, az (amerikai) Cartoon Network Adult Swim szekciójában mostanság futó Lupin-rajzfilmsorozat szereplői adták a hangjukat a játékhoz, a (nálam nagyon bejövős, dzsesszes) muzsikát pedig a széria zeneszerzője, Yuji Ohno komponálta – aki látott már Lupin animét, kapásból ráismer majd a klasszikus dallamokra.

Itt a vége, fuss el véle: ez lenne a Lupin the Third: Treasure of the Sorcerer King – egy sajnálatosan elszúrt játék. Rettenetesen sajnálom a dolgot, mert a fejlesztőknek pont az sikerült, ami másoknak általában nem – hűek maradtak az eredeti anime karakterisztikájához és hangulatához. A játék egyetlen eleme sem működik igazán, egyes részei kifejezetten rosszul lettek megvalósítva (a legsúlyosabb a mesterséges intelligencia elképesztő ostobasága), ráadásul még hosszan tartó szórakozást sem kínál – ha nem számítjuk a „megakadtam két hétre a játék közepén" esetét, nagyjából 9-10 óra alatt végignyomható a hat epizód. A lenti pontszám a mezei játékosoknak szól, a Lupin rajongók csapjanak hozzá nyugodtan még egyet – ők bizonyára elnézőbbek lesznek majd a játékadaptáció üvöltő hibáival szemben, mint azok, akik csak egy újabb jófajta lopakodós-agyalós kalandra vágynak.

Liquid



MARTIN BELESZÓL!

Valóban nehéz értékelni ezt a programot. Mint játék (csak úgy *magában*) ugyanis alig jobb a közepesnél. Mondjuk 6 pont. Ha viszont megnézel mellé egy Lupin animét, megcsíped azt a veszett vicces hangulatot, amiről Liquid is beszélt, mindjárt valahogy jobbnak érzed majd. 6.5-7 pontosnak. Ha viszont sok Lupin filmet nézel meg, és teljesen rákattansz ennek az idióta bagázsnak a történeteire, megkockáztatom, hogy akár 7.5-8 pontot is megadnál neki. Na, erre varrj gombot! Mindegy: ha a játékot nem is veszed meg, pár filmet azért szerezz be, mert durva jók!

LUPIN THE THIRD: TREASURE OF THE SORCERER KING

BANDAI / BANPRESTO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

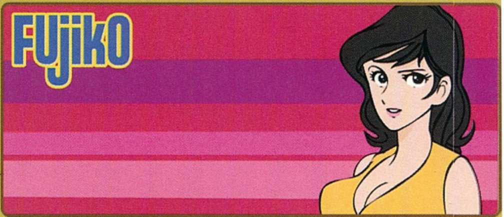
grafika:	jó
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (156KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ 100 százalékos Lupin hangulat
× elszúrt irányítás, harmatgyenge ai

6 pont





ARSENE LUPIN III – TÉNYEK A LEGENDA MÖGÖTT

A KEZDETEK

Arsene Lupin a huszadik század elejének gyermeke. 1905-ben született meg: a karaktert *Maurice Leblanc* francia író találta ki. Leblanc az első Lupin-történeteket folytatásos formában közölte a *Je Sais Tout* magazinban – az ott elkezdett történetszálat később húsz regényben fűzte tovább, melyekhez a krimikre specializálódott *Boileau-Narcejac* szerzőpáros újabb öt könyvet tett hozzá.

Kicsoda Arsene Lupin? Lupin profi tolvaj, úriember, nőcsábász, akrobatikus ügyességű betörő, az álcázás nagymestere – de nem gazember. Nem öl embert (csak ha nagyon muszáj :-), és kizárólag gazdagokat rabol ki. A popkultúrában turkálva talán leginkább *Simon Templar* figurájával lehetne azonosítani – meggyőződésünk, hogy a *Roger Moore* által domborított karakter megalkotói annak idején sűrűn forgatták Leblanc Lupin-történeteit.

A Lupin regények népszerűségét jellemző módon először az amerikai filmipar használta ki. Az 1932-ben forgatott **Arsene Lupin** (főszerepben a kor egyik nagy férfisztárja, *John Barrymore*: igen, ő Drew Barrymore nagyapja) zajos sikert aratott, annak ellenére, hogy a korabeli kritikusoknak egyáltalán nem tetszett – szerintük túl sokat dumáltak benne. A film ennek örömére hat évvel később folytatást is kapott (**Arsene Lupin Returns**), ebben azonban már nem Barrymore, hanem a kevésbé ismert *Melvyn Douglas* játszotta a mestertolvaj szerepét. Az amerikai Lupin-széria az **Enter Lupin**-el bővült trilógiává: hősünk bőrébe ismét új színész bújt (a magyar származású *Charles Korvin*), a közönség azonban addigra (1944) ráunt a gentleman tolvaj figurájára – a film megbukott. Az amerikai vonal ezzel lezárult, a filmes fonalat erős tíz évvel később, Lupin őshazájában veszik fel újra. Az 1957-es **Les Aventures d'Arsène Lupin**-t egy gyors és olcsó folytatás (az első film színes, a második pedig – a büdzsé megkímélése okán – ismét fekete-fehér), a **Signé Arsène Lupin** követi. A kötelező harmadik epizód (**Arsène Lupin contre Arsène Lupin** – 1962) sem jár sokkal jobban: a film rossz, és ismét fekete-fehér. Az eredeti Lupin filmes pályafutása itt le is zárul: a franciák még forgatnak belőle egy három éven át (1971-74) futó tévésorozatot Arsene Lupin címmel (Martin szerint ezt annak idején a magyar televízió is adta), és kész, vége, jöhet az újabb generáció. **(Valamit tuti adott, gyermekkoromból felrémlik az *Arzén Lüpen* név... Martin)**

LUPIN THE THIRD

Lupin the Third, Lupin III, Rupan sansei – tulajdonképpen mindegy. Nem a név a lényeg, kérem szépen, hanem a származás. Lupin III a fentiekben bemutatott Lupin unokája, és a nagypapival (majdnem) megegyező személyiségjegyekkel és tulajdonságokkal rendelkezik. Ő is remek tolvaj, igazi akrobata, valamint Houdinit megszégyenítő átváltozó és szabaduló művész. Legalább annyi (ál)neve van, mint ahányféle csokoládét Gombóc Artúr kedvel (az ismertebbek: Cliffhanger, Hardyman, Aramis Lupin, Arsenio Lupin, Edgar de la Cambriole), kinézetét pedig – álruhák segítségével – pont olyan jól tudja változtatni, mint a jó öreg *Pom-Pom*.

Lupin III karakterének ötlete *Katou Kazuhiko* fejéből pattant ki. Kazuhiko-san 1967-ben párhuzamosan indított két manga-szériát a *Manga Action Weekly* nevezetű, rajzos történeteket közlő hetilapban. A két sorozat közül (a másik Penky Pinky kódnevű detektívhölgy kalandjait mesélte el) a Rupan sansei, vagy, ahogy mi ismerjük, a **Lupin III** lett a sikeresebb – annyira sikeres, hogy a boszorkányos ügyességű tolvaj azóta is a japán manga-irodalom és animációs művészet központi figurája. Kazuhiko híressé vált, és rajta ragadt az eredetileg csak egy évig használni kívánt művészneve: a mai napig *Munkey Punch*ként szignálja a műveit.

A manga sikerére felfigyelt az (akkor első aranykorát élő) japán animációs ipar is. A képregény jogait a Tokyo Movie Shinsha (TMS) vásárolta meg. A TMS a Toho-val szövetkezett egy pilot [a sorozat bemutatkozó első része] elkészítésére. A munkálatok elhúzódtak, a két cég folyamatosan vitázott a költségvetésről: ennek következményeképp a tervezett két verzióból (mozis is tévés) csak az utóbbi készül el. A tévészéria 1971 októberében debütált a televíziókban, és a (gyártók részéről) felfokozott várakozás ellenére a közönség nem fogadta túl jól. Az okok a Lupin III témájában keresendők: ez volt az első, kifejezetten felnőtt témákat (rablás, lövöldözés, verekedések, és finom, de a sorozat szerves részét alkotó erotikus tartalom) feldolgozó anime a japán tévékben, a jónép egész egyszerűen nem ehhez volt szokva. A sikertelenséget látva a producerek kirúgták a rajzfilmért felelős két művészt (Masaki / Yasuo duó), és a pályakezdő *Hayao Miyazakit* (az urat gondolom nem kell bemutatnom: a *Mononoke Hime*, a *Totoro* vagy a *Chihiro Szellemországban* alkotója – élő japanimációs legenda) szerződtetik helyettük. A Miyazaki által eszközölt változtatások ellenére (tompítja az erőszakot, és felerősíti a humort) a sorozat továbbra sem nagyon találja a maga közönségét – huszonhárom epizód után leveszik a műsorról. Az első Lupin-sorozat nagyon hasonló utat futott be, mint az eredeti Star Trek széria az Államokban: később, az ismétlések során toborzott magának fanatikus rajongótábort. A TMS ezek után természetesen új sorozatot akart: az egyszerűen **Shin Lupin III**-nek („Új Lupin III") nevezett új széria 1977-ben indult hódító útjára – a népszerűséggel ezúttal nincs baj, köszönhetően elsősorban annak, hogy Miyazaki most már a kezdet kezdetén ott volt a kormányrúdnál. Az új sorozat kifejezetten humoros, a történetek a világ egyik pontjáról a másikra repítik Lupint és csapatát, a támogató karakterek (Jigen, Goemon, Fujiko, Zenigata) itt nyerik el ma is ismert, végleges formájukat és személyiségüket. A második sorozat elképesztő siker: három év alatt 155 részt sugároznak belőle. A harmadik sorozatra 1984-ig kellett várni: ez ötvenöt részt, és két évadot élt meg, (ezt már nem Miyazaki készítette), és teljesen humoros irányba vitte el a szériát.

Térjünk át a Lupin III filmekre: az első ilyen bizarr módon nem rajzfilm, hanem élőszereplős mozifilm. A bizarr című **Rupan Sansei: Nenriki Chin Sakusen** (Lupin III: Strange Psychokinetic Strategy – 1974) valóban furcsa: a mangák történetfonalát próbálja ötvözni a kor népszerű Adam West féle Batman (tévé)filmjeinek hangulatával – kevés sikerrel. Az első „igazi" Lupin III mozis rajzfilm a **Lupin III** vs. **The Clone** (1978) – ebben Lupin barátunk pont úgy a Bölcsek Köve után kutat (igaz, ő Egyiptomban), mint húsz évvel később Harry Potter. Érdekes módon a film az első rajzfilmsorozat által kijelölt irányt veszi alapul, nem a Miyazaki-féle humorosabb megközelítést: van benne erőszak bőven, és az erotika sem hiányzik. 1979 decemberében mutatják be a japán mozik a (talán) leghíresebb Lupin-filmet: a **Lupin III: Castle of Cagliostro**-t Miyazaki rendezte. A Castle of... népszerűsége nem a véletlen műve: pazar történet (Lupinék Cagliostro kincse után kutatnak, közben pedig mellesleg hercegnőt mentenek), remek humor, a mai napig elsőrangúnak számító megvalósítás. A Cagliostro-t követő két mozifilm (**Legend of the Gold Babylon** – 1985; **To Hell with Nostradamus** – 1995) New Yorkba, és Brazíliába repíti hősünket. Az (ez idáig) utolsó mozifilmet Lupin III megteremtője, Munkey Punch rendezi: az idősödő mester állítólag azért ült maga a direktori székbe, mert nem volt megelégedve a széria irányvonalával. Az 1996-os **Dead or Alive** ennek megfelelően visszatérés a széria eredeti hangneméhez: minimális humor, sok akció, hatalmas autós / helikopteres / motorcsónakos üldözések. **(És mi van a *Secret of Mamo*-val?? Nekem az is megvolt, Manga Entertainment kiadás, csak elkallódott... Martin)**

A filmeken kívül 1989-tól kezdve minden évben kötelezően megjelenik egy Lupin III TV-special (speciálisan a tévé számára készített, mozifilm hosszóságú rajzfilm). A TV-specialok minősége változó, de igazán rossz nincs köztük, szóval bármelyiket érdemes megnézni, ha összeakadsz velük – jelenleg tizenöt (első: Bye Bye Liberty Crisis, utolsó: Operation: Return to Treasure!) darab közül lehet válogatni.

Szívesen írnánk a Lupin III videojátékokról is: de *erre* már végképp nincs hely egy oldalon. Mivel mégis csak így lenne kerek a kép, nem hagyjuk annyiban a dolgot: a cikk játék-szekcióját az *576 Online*on (www.576.hu) találjátok meg, a márciusi Konzol megjelenésével egy időben – azaz már nézhetitek is :-)

Miért népszerűek a Lupin III rajzfilmek? Véleményen szerint azért, mert máig megőrizték azt a bájukat, ami a hatvanas évek végétől végigkísérte a sorozatot. A Lupin nem lett ultramodern, továbbra is ugyanazokat a kalandos történeteket meséli el (sok humorral megfűszerezve), mint húsz / harminc évvel korábban. Hasonló okokból szeretjük a James Bond filmeket (kivéve az utolsót :-): a 007-es (szinte) mindig hozza a formáját, és azokat a kliséket, amit elvárunk tőle. Lupin III pedig az anti-Bond: gyakran rosszalkodó jófiú helyett humoros, szeretnivaló rosszfiú.

Liquid



Arsene Lupin III

Kor: ismeretlen (az eredeti mangában nagyjából 35 éves)
Származás: francia
Magasság: 179 cm
Súly: 63 kg
Kedvenc fegyver: Walther P-38
Kedvenc cigaretta: Jitan Caporal

A legendás Lupin unokája, szintén boszorkányos ügyességű tolvaj. „Úgy tűnik fel, mint egy isten, és úgy tűnik el, mint egy démon" – mondják róla. A szemtanúk természetesen túloznak: Lupin a kitűnő (álcázási) képességének és villámgyors reflexeinek köszönheti a hírnevét. A nagypapit kedvelték a nők, unokájának már kevesebb szerencséje van velük – hatalmas nőcsábásznak tartja ugyan magát, de a gyakorlati megvalósításban nem mindig jeleskedik. Egyetlen nő vonzza igazán: Mine Fujiko.



Jigen Daisuke

Kor: ismeretlen
Származás: japán
Magasság: 179 cm
Súly: 70 kg
Kedvenc fegyver: Smith & Wesson M19 Combat Magnum
Kedvenc cigaretta: Pall Mall Super Long

Jigen származásáról nagyon keveset lehet tudni: hivatalosan japán nemzetiségű, de a szóbeszéd szerint az Államokból menekült oda a maffia elől, és a nevét is megváltoztatta. Fekete öltöny, fekete kalap, és villámgyors reakcióidő: Jigen három tizedmásodperc alatt kapja elő a pisztolyát, ráadásul halálpontosan céloz. Lupin barátja és segítője, vele ellentétben azonban egyáltalán nem kedveli Fujikot – nem bízik benne.



Ishikawa Goemon

Kor: ismeretlen
Származás: japán
Magasság: 180 cm
Súly: 63 kg
Kedvenc fegyver: Zantetsuken

Egy híres szamuráj klán tizenharmadik tagja: mestere, Momochi eredetileg Lupint akarta megöletni vele – mikor azonban fény derült a tervre (és arra, hogy a jóságos mester Goemont is el akarta tenni láb alól), Lupin megöli Momochit. Goemon Lupin mellé szegődik: hasznos segítség, mert a kardja, a Zantetsuken segítségével mindenen – még betonon és kövön is – keresztül képes vágni. Goemon figurája egy valós, tizenhetedik századi hősön, a hasonló nevű „japán Robin Hoodon" alapul. Az eredeti Goemon nem volt olyan szerencsés, mint rajzolt mása: a hatóságok elkapták, és forró olajban megsütötték.



Mine Fujiko

Kor: ismeretlen
Származás: japán
Magasság: 167 cm
Súly: 50 kg
Méretek: 99-55-88
Kedvenc fegyver: Browning M1910
Kedvenc cigaretta: Moa Menthol

Mine Fujiko szintén tolvaj, és szintén nagyon ügyes. Gyakran Lupin vetélytársa, de sokszor segít is neki. Kedvenc módszere a női bájainak bevetése: Lupinnál ez MINDIG bejön. Kettejük kapcsolata a sorozat egyik belső motorja: Lupin vonzódik Fujikohóz (és valószínűleg Fujiko is Lupinhoz – csak nem mutatja ki), igazi szerelmi kapcsolat mégsem alakul ki köztük. Talán azért nem, mert Fujiko rutinszerűen küldi Lupin nyakára Zenigatat a saját szabadulása biztosítása végett.



Zenigata Koichi

Kor: ismeretlen
Származás: japán
Magasság: 181 cm
Súly: 73 kg
Kedvenc fegyver: Colt 1911A1
Kedvenc cigaretta: Shinsei

Zenigata az Interpol nyomozója (kezdetben a Tokióban dolgozik, Lupin miatt megy át az Interpolhoz), aki folyamatosan Lupint üldözi. Szerencsétlenségére elkapni soha nem tudja: Lupin az utolsó pillanatban valahogy mindig kicsúszik a kezei közül. Zenigata a széria tán legmulatságosabb figurája – az állandó sikertelensége sok jó poén forrása. Zenigata karaktere szintén a japán történelemből származik: Monkey Punch egy híres, pénzérméket fegyverként használó középkori nyomozóról mintázta a figurát – ez elsősorban Zenigata híres „bilincsdobós" módszerében köszön vissza.

EZ ITT A FOCI? EZITTAZ!

THIS IS FOOTBALL 2004™

Az első komoly fociprogram az életemben az Amigás kick-off volt, amit ropi tétben játszottunk a haverommal azokban a régi szép időkben. A régi szép idők egyik kellemetlen tulajdonsága viszont az, hogy soha nem jönnek vissza, így hiába volt azóta több labdarúgdosós játék a kezeim között, nem hozták vissza a babszem játékosok feelingjét. Hiába a grafika, a realisztikus megjelenés, a full élethűen kidolgozott emberek és animáció, az érzés nem ugyanaz. Vagy csak ennyit öregedtünk, Martin? **(Évek óta ezen gondolkodom Dzson. Azt hiszem, *nem*. Még ma is találok játékokat, melyek ugyanazt az érzést hozzák. Csak ma már egyre kevesebbet... Martin)**

Na, ennyit a sóhajtozásból, inkább nézzük a SONY legújabb bőrbogyós játékát. Ez most csak PS2 értelemszerűen, de valamiért nem kaptam multitesztet ebben a számban... Így megnyugodhat minden fanatic XBoksz tulaj, nem gázolok mimóza lelkivilágukba a gépük szidásával.

(Ezt mondjuk nem értem, a PS2 gamerek eddig még sohasem hisztiztek, ha egy játéknál leírtuk, hogy a Sony verzió nem néz ki olyan jól, mint a Microsoft. Talán mert a két játék ettől eltekintve teljesen ugyanaz – és mi van akkor, ha a másik verzió szebb? Megmondom: *semmi nincs.* Két évvel később jött ki a doboz, senki sem lesz hülye, hogy rosszabb hardvert hozzon ki, mint a konkurencia. Ettől függetlenül nem látszik meg az a két év, mert *akkora* különbség nincs a játékok között (NFS HP2 jobb PS2-n például). De ismerős a hisztizős tábor, ők azért vettek X-et, mert (papíron) fejlettebb, mint a PS2, és ez kell ahhoz, hogy a haverok előtt fel lehessen vágni vele, és le lehessen nézni más gépek gazdáit. Ők nem is igazán játszani akarnak, hanem kell nekik egy státuszszimbólum, csak apuka még nem ad pénzt kocsira. Vagy pedig SEGA fanok voltak, de a PS1 lerúgta a Saturn arcát, aztán így valamiért megutálták a SONY-t, messiásként várták a Dreamcastot, aminek viszont a PS2 rúgta le az arcát, ezért mikor a Microsoft bejelentett egy PS2 killer gépet, saját kis bosszújukként azt vették meg. Kedves gyerekek, nem érdemes durcázni, csak mert a PS2 maradt a trónon, vagy ha valaki rossz szót mond a gépetekre, a játékokkal foglalkozzatok, ne a gizdázással – és a HALO tényleg darabosan mozog. Ez van.) Természetesen a konzolosok 99%-a játszani vesz bármilyen gépet, rájuk a fentiek nem érvényesek, ők igazi játékosok. Ennyit a bevezetőről, remélem, nem voltam túl durva, csak unom már a Cseviben a durcázást. **(Neked is jogod van megmondani, ezért is hagytam benne. Ennyinek el kell itt férnie. Martin)**

ANNYI A FIFÁNAK?

Nos, visszatérve békésebb vizekre, a TIF introjából valamiért a PS1-es játékok jutottak az eszembe, de még nem tudtam megmagyarázni, hogy miért. Talán a színvilág temperával kevert árnyalatai, vagy a nem túlságosan kidolgozott karakterek miatt. A korong még csak „másolt céges review" verzió volt (nem bolti celofános), de nem hiszem, hogy a grafikán már fognak javítani, ezért ezt a megállapítást tényként kezelem. A játék amúgy minden másban követi a fociprogramok tendenciáit, és hogy most ez szimulátor vagy arcade, azt majd eldönti a kedves játékos, ha kipróbálja valahol, mert úgy tapasztalom, hogy ennek megítélése meglehetősen szubjektív dolog (a legnagyobb viták FIFA Vs Pro Evo szinten szoktak lenni).

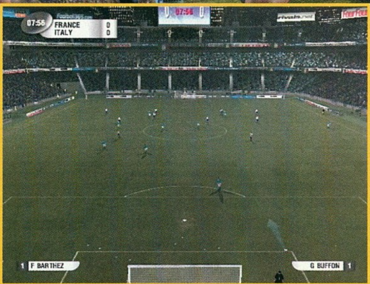
Az én értékrendemben akkor billen a mérleg inkább a szimuláció felé, ha a játékosok mozgása és a labda fizikája leginkább hasonlít arra, amit egy rendes meccsen is lát az ember. De ehhez jön még egy fontos szempont, ami igazán egyénivé teszi a játékok értékelését, és ez a *kezelhetőség*. Nekem az ismerkedés során ebben nem volt semmi nehézségem, igaz, egy FIFA azért jóval kidolgozottabb és bonyolultabb lehetőségekkel rendelkezik ezen a téren. A game ettől függetlenül jó, pláne, hogy van benne online játékmód, amihez már csak egy net adapter és valami szélessávú lyuk kell a szobánk falában. Ezen kívül játszhatók Exhibition és Competiton mérkőzések is, szokás szerint. Ez utóbbiban van két különleges pont, a Career, ahol csapatunk az alapszintről indul egy iskolai pályáról, és a Challenge, amiben az elért pontszámainkat feltehetjük a játék internetes oldalára, és nyerhetünk mindenféle hasznos dolgot. A főmenüben található az általam favorizált Custom Teams lehetőség is, mert itt imádnivaló módon lehet génsebész módjára összerakni a saját csapatunk embereit, vagy formálhatjuk át a mi képünkre és hasonlatosságunkra bármely ismerős játékost! De nem csak őket, mert magunkat, vagyis a csapat managerét is kigyurmázhatjuk 25 fejforma, 3 hajtípus és arcszőrzet, valamint az opcionális szemüveg hozzáadásával, valamint némi ruházattal is felszerelve, a joggingtól az öltöny-nyakkendő konfigurációig. A playereknél azért jóval több a lehetőség, pl. külön fej és arc, meg vagy 13 hajstílus – éljen Beckham! Játékosainknak ezen kívül 26 egyéni tulajdonsága is van, ami már teljesen RPG szintre emeli a TIF-et, a szokásos gyorsaság meg kitartás mellett olyan finomságokkal, mint a work rate és sérülésérzékenység. Adott tehát a lehetőség arra, hogy a felgyúrt csapatot összeengedjük a neten mások tuning klubjaival, és a szavatosság máris az egekben jár!



Na, játszunk is egy kicsit, de meccs előtt azért még benéztem az Options-be is, de csak a 16:9-es képernyő támogatást találtam, mint érdekességet... Egy könnyed Exhibition volt az első összecsapásom, ami előtt be lehet természetesen állítgatni ilyen nehézségi szintet, időtartamot, lapok és szabályok használatát, sérüléseket. A játéktér összesen 22 stadion lehet, már ha mindegyiket megnyertük, mert ilyenkor akár dzsungelben vagy a windsori kastély udvarán is rúghatjuk a poligon bőrt. Az esélyek miatt magamnak Rudi Voller csapatát szemeltem ki, míg az ellenfeleim a legendás Gellei Imre-féle magyarok voltak. Fél perces töltögetést követően pedig megtapasztalhattam, hogy a grafika még mindig elnagyolt egy FIFA vagy ISS mellett. Végül is az árnyékok rendesek, az animációval sincs nagyobb baj, csak amikor a játékos fut, elég hirtelen áll meg, mintha valami falba ütközött volna. Aztán ott is marad, mereven ácsorogva, és mivel ez jellemző minden emberre, így kissé élettelennek hat a játék, nem igazi, dinamikus focinak, mikor mindenki kocog vagy szaladgál a pályán üresjáratban is. A nézőtér sem az az igazi, tomboló és hullámzó tömeg, túl egyszerre animálnak és kb. 5 féle ruházatot viselnek, de legalább kaptak sárga ruhás biztonságiakat a lépcsőkre, hogy ne menjenek egymásnak, miközben zászlókat lengetnek és morajlanak. A kamera beállításokkal szórakozva viszont sikerült beállítanom egy magaslati nézőpontot, ahonnan teljesen olyan volt a látvány, mint a fent emlegetett Kick-Off!







Közben meg kaptam egy gólt Dragonertől. Ej, nem fekszik nekem ez a kezelés, szépen passzolgatok meg minden, de valahogy sikertelenek az akcióim, az átadások sem irányíthatóak olyan jól, mint a másik két fociban, a kapura rúgást meg rendszeresen fölé lövöm. Cselezgetek az RL gombokkal, becsúszok, vagy ha nálam van a labda, az R2-re látványosan hasra esek (talán ezzel a bírót lehet átverni?), de olyan fél óra játék után megállapítottam, nekem nem ez lesz a kedvenc focim. Jó, meg minden, de nem kapott el igazán. Persze mint azt gyakran leírom: neked lehet, hogy fullra bejön...

Dzson

MARTIN BELESZÓL!

A focijátékokról annyit tudok, amennyit a Csipi szokott nekem mesélni róluk. Ő meg általában két címet emleget: a FIFA-t és a Pro Evo-t (esetleg az ISS-t, vagy a Winning Elevent, de ebből valamelyik ugyanaz) – a lényeget meg ti is tudjátok. Azt hiszem ezek mellett a TIF 2004-nek esélye sincs. Semmi olyan sincs benne, ami a másik kettőben ne lenne benne. Nem is hallottam még senkiről, aki ne azok közül választott volna...

THIS IS FOOTBALL 2004

SONY

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1-8 Játékos, online
memóriakártya 8mb (81KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ foci, online supporttal
× a fifa és a pro evo mellet nem rúghat labdába

6.5 pont

„KORTÁRS" (© BY REIKER) TARGET RENEGADE

Elérkezett az idő: a médiagépezet bedarálta a Kínai Népköztársaság legnépszerűbb és legismertebb exporttermékét, Mr. Jet Li-t. Nem ő az egyetlen színész – vagy képességei alapján inkább akciócsillag –, akinek digitális reinkarnációjával csépelhettük, csépelhetjük, vagy csépelni fogjuk majd a virtuális ellenfelek garmadáit. Gondoljunk csak Bruce Lee posztumusz játékfőszerepeire, Jackie Chan Playstationös és GBA-s kalandjaira, vagy Jean Renonak a nemsoká' napvilágot látó Onimusha 3-ban főszereplőként való feltűnésére. Hiába, a nagy nevek tömegeket (= tőkét) vonzanak, még ha maga a game egy fabatkát sem ér. Lássuk Jet miként debütált kedvenc (?) gépünkön.

CHIANG, A VEZÉR HALÁLA

A történet egyszerű, mint a faék. Jet – innentől kezdve Kit Yun elit testőr – egy hongkongi gengsztervezér szolgálatában áll, egyetlen feladata az, hogy akár élete árán is megvédje munkaadóját. A Vezérnek sötét üzelmei miatt van is félnivalója rendesen, nem véletlen tehát az sem, hogy rendszeres támadások célpontját képzi. Sajnos hiábavalónak bizonyulnak Kit erőfeszítései, mert minden erejét összeszedve sem tudja megakadályozni azt, hogy egy rivális banda ki ne végezze Chiang Boss-t. Bár társai nem, de a Vezér még közvetlenül a halála, elméjének elborulása előtt is tisztában van azzal, hogy Kiten semmi sem múlt, hiszen talán ő volt az egyetlen, aki sokszor erején felül minden tőle telhetőt megtett a védelme érdekében. Lelkének kilehelése pillanatáig bízik tehát testőrében, ezért haláltusája közben még egy rendkívül fontos küldemény – egy levél – kézbesítésével bízza meg Kit Yun-t. A levél címzettje Michelle, a Boss lánya, aki San Francisco-ban tartózkodik.

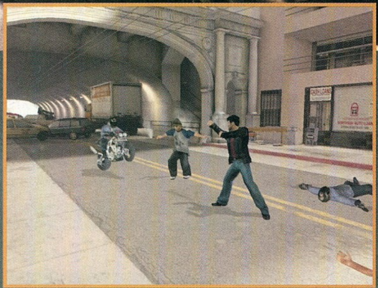


DIGITAL VERSATILE DISC

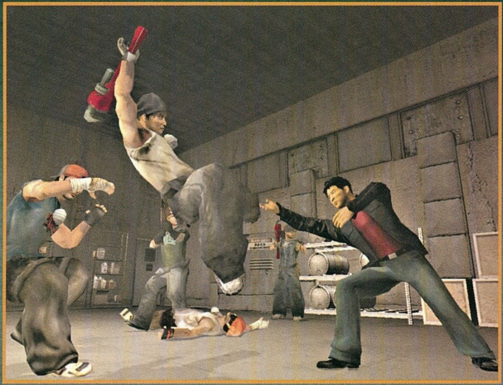
A **Rise to Honour** – a későbbiekben említésre kerülő hiányosságok ellenére is – teljesen olyan, mintha egy borzasztó dinamikus, relatíve rövid hongkongi akciófilmet néznék DVD-n, ez vitathatatlan, de ezt már a Sony hivatalos elektronikus-sajtóközleménye előtt is lehetett tudni. A fejlesztők kegyetlen mértékben rágyúrtak arra, hogy mozi jellegűvé varázsolják a programot, minden egyes kis rezdülésében, így hatvanhárom kis fejezetre osztották a történet menetét. Ezeket a kis részeket nyugodt szívvel nevezhetjük jeleneteknek, mert – mint azt a DVD filmeknél megszokhattuk – itt is mindegyiknek egyedi elnevezése van és egy külön menüpont alatt megtalálható osztott képernyőn csoportosítva nyúlfarknyi spotokat tekinthetünk meg belőlük, illetve ki is választhatjuk őket. *Ügyes.* Maga a játék egy sallangoktól mentes, kozmikus kiterjedésű mészárszék, éppen ezért szellemiségről beszélni értelmetlen lenne; ez a tény olyan szempontból viszont kedvező helyzetet teremt számomra, hogy nagyon röviden össze tudom foglalni a játék menetét. Kit Yun-t céljának elérése közben koncentráltan, folyamatosan, egyszerre több oldalról támadják, megpróbálják megakadályozni feladata végrehajtásában, ami egyébként „mindössze" annyiból áll, hogy meg kell keresnie Michelle-t és átadnia neki apja üzenetét. Természetesen ez a történetnek csak egy része, úgy cirka a háromnegyede, a fennmaradó egynegyed részben viszont lesz pár fordulat. Mondjuk teátrális jelenetekre ne számítsatok a thrash movie jellegből, valamint a legrosszabb esetben is maximum három-négy órás (!) tiszta játékidőből adódóan. San Francisco és Hongkong utcái, sikátorai, építkezési területei, gyárépületei, irodái, raktárai, háztetői (!!!), szállodái, bárjai, mozijai, templomai, kikötői, kórházai (a sort még hosszú ideig folytathatnám) adnak otthont a történéseknek, ilyen szempontból tehát nagyon változatos az akrobatikus videó-bejátszásokkal gazdagon telitűzdelt akciófilm-game keverék.

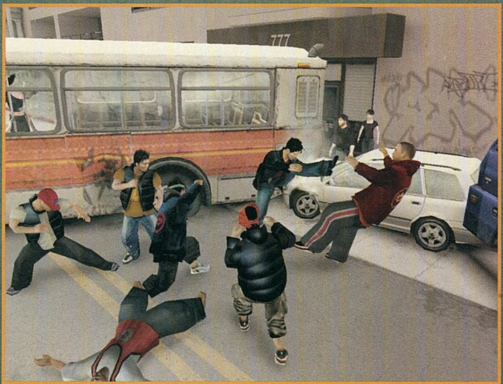


Egyedüli nagyobb újításnak a fentiektől függetlenül igazándiból csak a 360 fokos harcrendszer tetszik: a tökéletesen animált főhősre a szélrózsa minden irányából ütések és rúgások százai záporoznak a játék szinte minden egyes másodpercében, ebből adódóan védekezésének és ellentámadásának is minden irányban ki kell terjednie. Közelharcban a bal analóg karral mozoghatunk, a jobbal pedig a tér bármelyik irányában támadhatunk, beleértve az ütéseket és a rúgásokat is. A kar több egymást követő használatával módfelett látványos és változatos, „eredeti" Jet-Li mozgáskombinációkat lehet végrehajtani, köszönhetően Cary Yuen hongkongi filmrendező közbenjárásának, a motion-capture technológiának no és nem utolsó sorban magának a félelmetes tehetséggel megáldott Jet Li-nek. Az L1 a „bullet-time" aktivizálása, de csak akkor, ha a bal felső sarokban látható piros sáv telített és csak addig az ideig, amíg nyomva tartjuk a gombot és amíg a sáv el nem fogy. A zöld sávocska egyébként az életerőt, míg a kék a „teherbírást" jelképezi. Ez utóbbi akkor jut szerephez, amikor például lógunk valahonnan, vagy sokáig támadnak ellenségeink és védekező pozícióban vagyunk: ha elfogy a bar, akkor lezúgunk vagy fogást találnak rajtunk az ellenfelek. Az R1 a védekezés, illetve az akciógomb (ajtók nyitása, tárgyak – elsősorban ütő és szúrófegyverek – felvétele). Az R1+jobb kar kombinációval nyílik lehetőség a közelünkben tartózkodó támadó megragadására, a játék kései szakaszában feltűnő Michelle-lel való együttes támadás kiváltásához is ezt kell alkalmazni. Ezeknél a részeknél néha olyan érzésem támadt, mintha egy kéttagú artistacsapatot irányítanék. Az R1+L1+jobb analóg kar együttes használata a védekezésből történő ellentámadást teszi lehetővé. Fegyveres harc esetén – mert ilyennel is lehet találkozni bőségesen – annyiban változik a joy kiosztása, hogy a jobb analóg kar a célzásra, az R2 a tüzelésre, míg az R1 fedezékbe húzódásra szolgál. Nem sok értelmét láttam amúgy ezeknek a fegyveres közjátékok-









nak. No nem azért, mert nem cool dolog szitává lőni élőt-élettelent (a környezet eléggé szabadon rongálható, és székek, egyéb bútordarabok, kukák és dobozok is bevethetőek), hanem mert ha a gombot nyomva tartva folyamatosan, megszakítás nélkül tüzelünk, akkor – a végtelen számú töltény folyományaként – ellenfeleinknek az esélye az ellentámadásra erősen az abszolút zéró felé fog konvergálni.

Észmunkával ne nagyon számoljatok, abból semmi nem fog kijárni; még a lopakodós részeknél is – amikor sötét helyeken zseblámpával pásztázó őrök elől kell bujkálni – pillanatok alatt adni fogja magát az útvonal, illetve a megoldás.

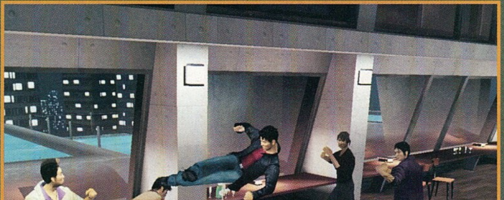
SZÉP VAGY, SZÉP VAGY RTH, DE...

...láttam már szebbet is Nálad. Bummm... Nem estem hasra a grafikus motor által nyújtott teljesítménytől. Nem is magától a teljesítménytől, hanem az általa megtámogatott vizuális élménytől. Hiába is látszik, hogy a fejlesztők minden lehetséges eszközt bevetettek a program fergeteges, mondhatni ünnepi külsőbe való öltöztetése érdekében, mégis kissé csalódottan azt kell mondjam: ilyet azért már láttam. Számomra egyáltalán nem az számít, hogy ismeri-e az engine a 16:9-es módot, hogy milyen színmélységben dolgozik, hány poligont tesz másodpercenként, vagy hogy mekkora a framerata. Ezek szikár, száraz technikai dolgok, puszta adatok. Szép is lenne, ha például a HALO-t rondának titulálná valaki pusztán azért, mert néhanapján szaggat. Bár egy recenzióban nyilvánvalóan említendőek, de semmi esetre sem – vagy legalábbis csak minimális mértékben – mérvadóak számomra ezek a dolgok. Az apró részletek kidolgozottsága vagy kidolgozatlansága, a színek gondos vagy hanyag megválasztása, a képernyőről a játékos szobájába átfolyó, vagy – épp ellenkezőleg – átfolyni nem tudó hangulat, atmoszféra az, amely alapján érdemesnek látok értékelni egy játékot vizuális szempontból. Nagyjából ezek a tényezők azok, melyek az én értékítéletem szerint meghatározzák egy játék vizuális minőséget. Miért? Mert ezek a dolgok túlmutatnak a számítástechnikán. Ezek a dolgok a videojátékok, mint szórakoztatóipari termék művészeti részét képezik. Ezért van az, hogy technikai hibái, hiányosságai ellenére *kiváló* a Siren képi világa, míg az ugyanebből a szempontból szinte kifogástalannak mondható Rise of Honouré csak *jó*. Nagyon jó, de nem több. Hiába szép nagyok a terek, folyamatos az animáció, kidolgozottak a modellek és azok textúrái – már ahol vannak – mégis valahogy *mű* az egész. A Siren-RtH párhuzamra kivetítve olyan ez, mint a zacskós leves és Anyukám húslevese közötti különbség. *Megdöbbentő*. Nem kívánok rá több szót vesztegetni. A zenék, effektek és hanghatások egyébként tökéletesen beleillenek ebbe a gondolatmenetbe, jók, de nem emlékezetesek és nem állnak össze egyetlen magukkal ragadó, a hangulat átélését a háttérből bár, de erősen megtámogató audio élménnyé. És hogy ne csak negatív kicsengésű dolgokat említsek: a narráció talán az egyedüli olyan, a külcsín részét képező összetevő, ami *nagyon eltalált*. Sőt, telitalálat. Jómagam a játék hongkongi jeleneteihez külön a „cantonese" kínait állítottam be, mint szinkronnyelvet és őszintén megvallva ez nagyon jó választásnak bizonyult. Igaz a B- vagy inkább thrash movie (amelyeket egyébként díjazok) feeling megmaradt, de úgy globálban az egész játék hangulatán dobott egyet, méghozzá nem is kicsit.

KESERŰ SZÁJÍZZEL...

...fejeztem volna be a Sony új munkájával való játékot, abban az esetben, ha egy fokkal is többet vártam volna tőle. Bevallom derekasan: *nem vártam tőle többet*. Nem azért, mert agyonhype-olt volt már az első perctől fogva, vagy mert a véleményem szerint gyenge színészi képességekkel felvértezett, de a harcművészetekben kétségkívül párját ritkító mértékben jártas megasztár Jet Li neve van a cím mögött. Egy rövid, intenzív tripre számítottam, abból a fajtából, ami lehet, hogy pár pillanatra kielégít, örömérzetet kelt, de melyre hosszú távon semmi szükségem sincs. Ezen elvárásaimnak megfelelően egy jól kimunkált és átgondolt harcrendszerű, remekül kidolgozott, de valódi tartalom nélküli programot, egy B kategóriás interaktív akciófilm-klónt voltam „kénytelen" letesztelni, melyet nagy valószínűséggel nem veszek elő soha többet az életben. És nem azért, mert annyira intellektuel lennék, hanem pusztán csak azért, mert nekem nem az ehhez hasonló, pillanatnyi ideig tartó és hamar a feledés homályába merülő örömökre van szükségem.

[D a e]
suffocation@freemail.hu



MARTIN BELESZÓL!

Tartok tőle, hogy rövidebb cérnával „megáldott" (inkább megvert) olvasóink körében zajos nemtetszést fog kelteni ez a 6.5 pont, de én kifejezetten örülök, hogy Dae ennyit adott a játékra, és megfogalmazta ugyanazokat a gondolatokat, melyek bennem is megszülettek. Tetszett a húsleveses hasonlat is, találó gondolat; aki csak zabálni akar, megtölteni a gyomrát, az ugyanolyan elánnal falja be a zacskós kaját is, meg a házit is. Aki viszont ínyenc, és élvezi az ízeket, az már szagáról felismeri a különbséget...

JET LI

„Cantonese" kínai neve: Li Lian Kit
„Mandarin" kínai neve: Li Lian Jie

1963. április. 26-án születetett Pekingben. *Wu Ben* edző az, aki felfigyel a fiú rendkívüli tehetségére; hatására a kis Jet nyolc éves korától kezdődően űzi a Wu-Shu-t. Három év kitartó munkájának köszönhetően – 1974-től kezdődően – öt éven keresztül megnyeri a Kínai Nemzeti Harcművészeti Bajnokságot. 1982-ben több bajnoki cím elnyerése, valamit a nemzeti válogatottnál való rövid edzői pályafutását követően megkapja első szerepét *A shaolin templom* című filmben. Az elsöprő sikert arató moziban egy fiatal szerzetest alakít, akinek a császár unokaöccse megölte a bátyját. A fiatal sztár innentől kezdve reflektorfénybe kerül és a mozi folytatását követően már maga is rendez. Kína legnépszerűbb sztárja lesz, egy rövidke stagnáló időszak után 1991-ben leforgatja az ázsiai filmtörténet legsikeresebb alkotását, a *Tsui Hark* rendezte *Once Upon a Time in China*-t, melynek hatására ismételten az érdeklődés középpontjába kerül. A Nyugaton való áttörésére viszonylag sokáig, 1998-ig kell várnia, amikor – karrierje folyamán első alkalommal – negatív figurát alakít a *Halálos Fegyver 4* című moziban. *Joel Silver* rendezőt elvarázsolják Li hihetetlen képességei, közös munkájuk gyümölcse a 2000-es *Öld Meg Rómeót!* *James Wong* *Az egyetlen* című filmje – melynek érdekessége, hogy Li az egymás ellen harcoló pozitív és negatív figurát is maga alakítja – nem lett átütő siker és a 2003-as *Bölcsőd lesz a koporsód* is hasonló sorsra jutott. Eddigi pályafutása során több mint negyedszáz filmet forgatott le.

Főbb filmjei:

A shaolin templom (1982)
Kung-Fu sárkány (1989)
Acélkarmok (1990)
A gonosz birodalom (1993)
A sárkány árnyékában (1994)
A kínai testőr (1995)
A láda szelleme (1996)
Fekete Maszk (1997)
Halálos Fegyver 4 (1999)
Öld meg Rómeót! (2000)
A sárkány csókja (2001)
Az egyetlen (2002)
Hős (2002)
Bölcsőd lesz a koporsód (2003)

RISE TO HONOUR

SCEE / SCEA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (68KB)
analóg irányító (dual shock), dpl II

✔ harcrendszer, filmes jelleg
✕ rövid és könnyű, thrash, a rosszabb fajtából

6.5 pont

A MÚLT HAVI

számban bizonyára sok ember figyelmét felkeltette az eme játékról írt, Grath-féle előzetes, hiszen az Everquest nevű világban már elég sokan kolbászolnak szerencsét, illetve XP-t keresve a SONY szerverein. A fantáziajátékok világát én is kedvelem, bár az anyámat nem adnám el egy mithril páncélért vagy valami artifactért, de mint minden jólelkű gamer, szeretem fejlesztgetni és istápolni kiválasztott hősömet, aki kellően feltápolva kellemes játékélménnyel gazdagítja sivár életemet. Grath mester rövid kóstolója ebből a szempontból bizonyára sok RPG hívő szájában okozott heveny nyáltúltermelést, mint szegény Pavlov-féle kutyáknál az a bizonyos csengettyű.

Fantasy birodalom, elfek, orkok, karakterek, tapasztalati pont, szintlépés, képességpont; szóval minden olyan fogalom, ami végre egy „rendes" játékot sejtet, nem pedig valami hekkenszless árkádolást. Pedig ha figyeltetek, akkor láthattátok a készítőket: *Snowblind*. Igen, *Baldur's Gate: DA*.

De a játékgyártó világ (sajnos) még mindig fél a bevált ötletek elhagyásától és a kísérletezéstől, bár szerencsére vannak kivételek, pl. a Dog's Life. Ez a mi esetünkben most azt jelenti, hogy a Norrath Bajnokai még mindig *inkább* hack'n slash, *mint* komoly és kemény **r**ole **p**laying **g**ame. Ezt egy 14. szintű clericcel a hátam mögött mondom, aki tök jól ütlegel meg varázsol, de ha nem lenne a dobozon a **Champions of Norrath** felirtat, simán eladhatnák a játékot Baldur's Gate 3 néven is. Ez van, nem szépítek, inkább az elején elmondtam a frankót, mint hogy szédítsek mindenkit két oldalon át a játék napos oldalával, hogy aztán a végén fanyalogjak: nem ezt vártam.

De ez hülyeség, én nem vártam semmit; csak itt egy BG: DA klón, aminek az az alcíme, hogy „Realms of Everquest", ami jelen esetben egyenértékű a „honeyed string", vagyis vadfordításban *mézesmadzag* kifejezéssel, amire azok buknak rá, akik ismerik a *valódi* Everquestet, kicsengetik a lóvét, hazaviszik a stuffot, aztán pár óra elteltével mérgesen gondolnak a marketing gépezet csalárd fogaskerekeire. Sőt, akkor lesznek igazán mérgesek, ha előtte végigtolták a *Baldur kapuja kettőt* vagy a *Brotherhood of Steelt*, és ily módon kissé megcsömörlöttek a stílustól, mert ugyan én is imádom a hekkendszlest (a Gauntletet én sem tudtam letenni anno), de három tök ugyanolyan képi világú és feladatú (menj és üss) játék egy hónapon belül kissé **sok**. A CoN egyetlen szerencséje, hogy nem csak magányosan vagy ketten nyomhatjuk az ipart, hanem multitappal négyen is osztozhatunk egy tévén és PS2-n, vagy net adapter segítségével akár máriapócslaki vagy kameruni barátunk is lehet társunk a csatamezőn! Na, akkor lássuk hát, miről is kéne véleményt formálnotok a cikkecském alapján.





A TÖRTÉNET

nincs túlzottan kicifrázva. A Faydwer erdő lombjai között épült elf város, Kelethin ostrom alatt áll. A támadók orkok, ogrék és goblinok seregei, a védő elfek pedig már csak külső segítségben bízhatnak. Liethkorias király fogadja a kontroller túloldaláról érkező bátor hősöket, éppen amikor lentről, az erdő ködéből katapultok tüzes lövedékei reppennek fel, látványos szikraesőt szórva becsapódásukkor. A feladat visszaverni a támadókat és megtudni, hogy ki is áll a békés elfek ellen irányuló hadjárat mögött. Innen kezdődik hát az első felvonás, amit még négy követ, vagyis összesen öt világban kell nyomulnunk kiválasztott harcosunkkal, aki lehet:

Barbarian warrior

– A nyers őserő. Pofozógép. A mana (varázserő) szintje a leütlegelt ellenségekkel nő, viszont magától ezt nem teszi meg – mármint a lassú regenerálódást. Barbárunk nagy előnye, hogy bármilyen fegyvertípussal tud bánni. Viszont buta szegény, így a mágiához elég keveset konyít.

Wood Elf ranger

– Mint azt (minimum) a Gyűrűk Urából tudja mindenki, az elfek, vagy tündék a nyilazás mesterei, de jól bánnak a csapkodós, közelharchoz használatos fegyverekkel is. A kettő típus között egy gombnyomás az átváltás, így ajánlom egyedül barangolni, vagy csapattagnak beválasztani egyaránt.

High Elf cleric

– Pap barátunk kellemes lehet azoknak, akik szeretik a támadó és védekező varázslatokat kombinálni a közelharccal, amiben eme harcos csupán a blunt (bunkócska, buzogány) szerszámokat képes használni, így a kardok, szabják, íjak, balták és alabárdok maximum eladás szempontjából érdekesek utunk során. Külön előnyös a mágiája az élőhalottak ellen, és ha csapatban játszotok, mindenképp ajánlatos legalább egy cleric, mivel jó kis csapattagokat segítő, aurális varázslatokat is ki tud magából préselni!

Erudite wizard

– Nagytudású varázslónk az agyával harcol, vagyis szinte kizárólag a varázslataira hagyatkozhatunk, amiket nagy távolságból is a gonoszokra tud küldeni, akár kisebb csapatokra is egyszerre. Tud bánni ugyan némi fegyverrel is az elementálisok mellett, de pajzsot már egyáltalán nem viselhet (elvileg egy mágus fémet egyáltalán nem hordhat a testén, legjobb tudásom szerint). A közelharcot kerüljük vele, véleményem szerint őt csak csapatba érdemes beválasztani, egyedül (főleg egy kezdőnek) viszonylag életképtelen hosszútávon. A varázslatok gyorsmenüt játékban az iránygombokkal érhetjük el a amúgy – mindenkinél.

Dark Elf shadow knight

– Drizzit fajtársai sem maradhattak ki a kalandokból. Aki jártas a világaikban, tudhatja, hogy igen kellemetlen faj (ott a női nem az uralkodó, ők dirigálnak, szóval képzelhetitek...). Elsődlegesen fegyveres harcra szakosodott népség – éljen a dupla vívótőr, de tudnak pár jó kis kórságos varázslatot is, amik közül a legjobb a nekromantáskodás, vagyis a halottak, csontik megidézése. Sajnos a varázslataik elég sok manát emésztenek fel, és nem mindenkire kellően hatásosak.

MINT AZT LÁTHATJÁTOK

csupán öt faj és fix kaszt áll rendelkezésünkre, ami például egy Wizardry-hoz képest nevetségesen kevés. Nem lehetséges átképzés sem, aminek az lenne a lényege, hogy mondjuk egy harcossal indítok, de időközben megtanulom vele a papi varázslatokat is, majd továbbmenve wizard vagy mage képességekkel is felvértezem, persze részben megtartva az eredeti tulajdonságok egy részét is.

De végre mi alakíthatjuk ki bizonyos határok között emberünk vagy harcos nőnk kinézetét, mivel minden típust képvisel a férfi mellett egy női karakter is, így nem lehet az emancipált lányoknak sem panasza, ez egy teljes mértékben koedukált stuff. A bőrszín vagy tetkók, a frizura stílusa és színe, valamint az arcszőrzet (csak férfiaknál és ott sem mindegyiknél) módosítható pár lépésben. A nemzetközi betűket is tartalmazó név megadása után – amit nem érdemes túl hosszúra venni, mert csak olyan 12-nek van helye a kijelzők felett a játékban –, harcosunk alapértékeit láthatjuk, amik között eloszthatunk 20 ajándékpontot tetszés szerint. Érdemes azokat a tulajdonságokat növelni, amiben a fickó vagy csaj amúgy is erős – ne erőltessünk egy barbárnak intelligenciát. A négy érték:

Strenght – Közelharc és terhelhetőség. Meghatározza, mekkorát csapunk fegyverünkkel és hogy mennyi cuccot vagyunk képesek cipelni.

Intelligence – Összes mana és mana-regeneráció. A varázslatokhoz szükséges erőt, valamint annak automatikus feltöltődését jelenti.

Dexterity – A távolsági fegyverekkel mekkorát sebzünk (nyilak, dobódárdák), és mekkora a pontosságunk ezekkel, illetve a közelharc fegyverekkel. Ha jól tudom, ez utóbbi azt jelenti, hogy a fegyverek sebzési skáláján milyen eséllyel ütünk a felső szinthez közel. Itt amúgy sincs target lock, azaz az ellenség befogása mondjuk nyilazás céljára, hanem csak rajtunk múlik a célzás.

Stamina – Összes életerő és automatikus gyógyulás mértéke. Ez ugyanaz, mint a mana esetében: nagyobb értéknél több az egészség és gyorsabban töltődik fel, persze ha éppen nem ütnek a szánkra párat egy baltával közben.

Kezdésnek ezek az értékek nem ugyanazok az egyes karakterosztályoknál, pl. a barbár 35, 20, 20, 35-ével szemben a cleric 26, 36, 27, 26-os elosztással rendelkezik. Ezeken a tulajdonságokon kívül ott van még a múltkori Előételben említett „képességfa", amit most nem sorolok fel, de első végigjátszáskor inkább az alaptudományok növelendőek maximumra, amik emberünk kaszt szerinti erényei, a többi dolog használható szintre emeléséhez úgysem marad elég pontunk. Természetesen figuránk fullra tápolható ilyen szempontból, ha van rá elég időnk, ugyanis a kezdő *Adventurous* szint után nekieshetünk még egyszer a 20-35-ös karakter levelt igénylő *Courageous* nehézségi fokkal, majd ha ezt is letudtuk és hősünk 35-50-es skálán mozog, akkor jöhet végül a *Champion*.

De mi értelme lenne karakterünket ily nehéz körülmények között feljavítani? Az egyik válasz a netes játékban rejlik, ahova, ha kezdőként bemész a level 1-es utolsó kis senkiddel, akkor a 30-40-es figurákból álló csapatok soha az életben nem fognak veled szóba állni, egyedül meg nem túl nagy a túlélés esélye abban a vad világban. A másik válasz pedig a multi game-ben keresendő, mivel az otthon Schwarzeneggerre gyúrt barbárodat áthozhatod a memóriakártyán a haverodhoz, és bármikor beimportálhatod a









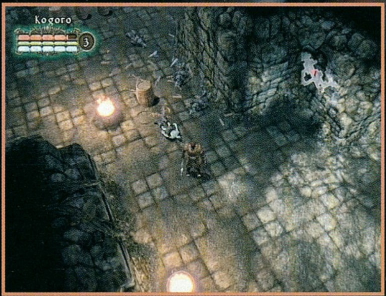


játékba, akár kaland közben is! Ez nagyon kultúráltan lett megoldva: a játékállásból szedi ki, nem kell külön exportálgatni vagy ilyesmi.

A fegyverekről és páncélokról még nem szóltam. Itt nincs semmi különös, az értékek egyértelműek – sebzési tartomány vagy védettség, súly, érték, és a használatához szükséges szint, amit egyébként is látunk rögtön, ha felszedtünk valamit, mert ha emberünk nem használhatja valamiért, akkor piros háttéren jelenik meg az inventory képernyőn. A tárgyak felső sarkában négy kis zöld pont látható, teli vagy üres lyukak formájában. Nos, ezek azt jelzik, hogy hány darab **módosítót** gyömöszölhetünk kedvenc eszközünkbe (van ritkán, ami két slotot igényel). Ezek kis kristályok általában, és sebzési, strenght, mana vagy életerő regenerálódást meg ilyesmi bonuszokat adnak a kiválasztott cucchoz, viszont ki már nem szedhetőek – ezért gondoljuk meg jól, mit akarunk feltuningolni! Módosítónak viselhetünk még gyűrűt, nyakláncokat is, természetesen csak limitált mennyiségben.

MINT MÁR EMLÍTETTEM,

a játék alapja még mindig a „megyek, hekkelek, szlesselek, nyilazok és dárdát dobálok, valamint varázsolgatok" metódusra épül. Igaz, ilyen volt az általam egyesek szerint túlfavorizált Summoner 1-2 is, de ott azért csapatmunkára épített eleve a játék, és jóval RPG-sebb volt a dolog a körítés is. A harcba nem tudok belekötni, jól használható a blokkolás – persze csak előrefelé, a hátunk mögött settenkedők hamar lyukat vághatnak a tüdőnkbe, és hasznos funkció a védekezés közbeni gyors két hátralépés (R1 + L1) is, amivel egy kis levegőhöz juthatunk szorult helyzetből, vagy helyre hulló ellenséges mágia (jégeső, méregeső) alól. Ó, és ami miatt nem győzök hálálkodni a fejlesztőknek: a hullák nem tűnnek el, csak amiket a nekromanták újraélesztettek! Sőt, az **összes** csatatéren hagyott halott és fegyver lementődik az állásunkkal együtt! A hangulat *kiválóságához* ez részemről igen nagyban hozzájárult, mert már nagyon untam más játékok pár másodperc alatt eltünedező halottait. Így legalább nem érezzük magunkat egyedül a játékban, bár társaságot a barátságos katonák is adnak, akikkel gyakran találkozunk (az erdőben például), és ők is támadják az ellenségeket – na, meg néha ügyesen belegyalogolnak a tábortüzekbe, hogy utána égve rohangáljanak egy darabig.... :)





A GRAFIKA

szerencsére a BA2 közelében jár, bár csak fél órát ismerkedtem ama stuffal, így nem merem leírni, hogy mi jobb vagy rosszabb a Champions-ben. A full anti-aliasing néven elhíresült élelsimítás nagyszerűen működik mindenesetre, de a game nem túl gyors ez miatt, amit főleg a kameraforgatásnál tapasztal meg az ember. Harc közben szerencsére nem tűnik fel, mert emberünk nem futógép, és amúgy is utálom a kapkodós játékmenetet. Bár néha tapasztaltam nagyon-nagyon minimális belassulást, főleg a katakombás részeken (igaz, közben a játék őrülten töltött valamit a lemezről). A terep kidolgozására csak annak lehet panasza, aki jobbat tudna csinálni, és a részletesség tényleg csak teljes kamera zoomnál figyelhető meg. Többjátékos módban viszont csak tekergetni lehet a nézőpontot, nagyítani (értelemszerűen) nem, mivel nem osztott a játéktér, hanem a különböző színű karikákkal megjelölt playerek egy képernyőn hadakoznak. A kezdőfaluban még csak némi fából készült házikó, és szétverhető gyümölcsöskosár látható – amikből szanaszét gurul minden, ha szétesik, de már itt is megfigyelhető egy kis dinamikus fény- és árnyékkezelés a levegőt remegtető fáklyatűznek és az ablakokon kiszűrődő fénynek köszönhetően. Nagyon jól néz ki az alant elterülő erdő is, mármint a stílus, ahogy a ködből előtűnnek a fák csúcsai, mert többet csak akkor látunk belőle, ha a megadott számú goblin támadót jól leméároltunk a városkában. A lenti világban legszívesebben kirándulgatna egyet az ember, persze ha nem lennének csúf izék, amik az életünkre törnek. A mozgási határt alkotó erdő vaskos fatörzsei mellett kisebb fácskák színesítik a tájat, mozgó levélkékkel, pár madár húz el néha a fejünk felett, tapicskolhatunk az imádnivaló tócsákban, de később patakkal és egy nagy tóparttal is találkozhatunk, némi szép hullámeffekttel színesítve. Itt a gobinok mellett nagyobb fickók is köszönni akarnak nekünk, bár a fauna kissé limitált, mert az emberformákon kívül csak tüzes, halálukkor sárgás belsőnedvet szétfolyató bogarakkal, és pár kissé nagydarab medvedisznóval futottam össze, amiket az első főellenfél uszított rám. Sajnos (vagy szerencsére) a főnökök leverése nem igényelt nagy erőfeszítést alap szinten, mert ha elfutunk, akkor csak egy bizonyos ideig követnek bennünket – mint ahogy a hagyományos ellenfelek is, aztán visszamennek oda, ahonnan indultak. Ez mondjuk nem igaz a zárt helyen megejtett csatákra, de ha okosan használjuk a védekezést és a távolsági fegyvereinket vagy varázslatainkat, rossz esetben is megússzuk 2-3 újrapróbálkozással. A lényeg (mint mindig), hogy ne maradjunk egy helyben, használjuk ki a teret, pláne, hogy a kis terepakadályokat hajlamosak kerülgetni, míg mi a másik oldalról fegyverünkkel átnyúlva jó sokat leverhetünk az életerő csíkjukból. A pályák másik típusa a szabadtérin kívül a katakomba, vagy dungeon helyszínek. Kőpadlók, hordók, díszpatkányok rohangásznak és halak úszkálnak a nagyobb pocsolyákban, szóval olyan Vagrant Story-s az egész. Később lesznek még óriáspókok, amik hálót köpnek harcosunkra, hogy azzal húzzák közel egy kis csipkedésre, de találkozunk a nagy, tüzes golyókat hajigáló katapultokkal is, majd az alsóbb világba jutva pirosas, majom és csontváz keveredésével létrehozott kreatúrák figyelnek minket, és első quest gyanánt meg kell mentenünk a gnómok faluját a hangyák támadásától.

ÉRTÉKELEM

a helyzetet: a single player 9, a 2-4 multiplay 9.5, és a netes játék kemény 10 pontot ér (headsetet is támogat, és más, mint az offline). De ez most nem egy Everquest tízese, hanem egy EQ világában játszódó, missziókkal és rengeteg cuccal megtámogatott BG: DA klóné, ezt tessék ám figyelembe venni a hőzöngő levélkék írása előtt!

Dzson





MARTIN BELESZÓL!

Nagyon jó és szép a játék, de én a single részre csak 8.5-öt adtam volna. Szerintem az egészségesnél kissé többet kell vele bíbelődni kezdetben, hogy igazán érdekfeszítővé váljon – ha nem vagy die hard rajongó. Én a játék elejét mindenképpen izgalmasabbra, vagy sodróbb lendületűre vettem volna...

CHAMPIONS OF NORRATH

UBI SOFT / SONY ONLINE

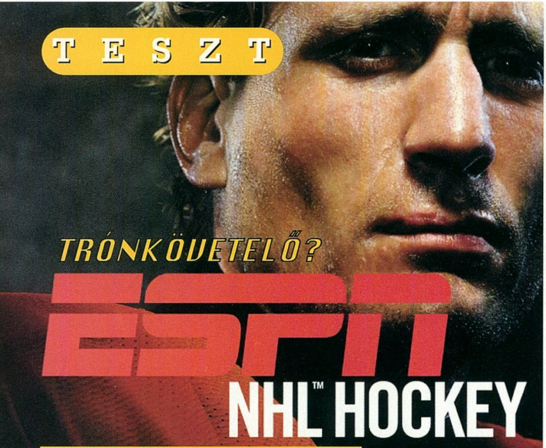
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos + online, multi tap adapter
memóriakártya 8mb (849KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ ez most a csúcs h'n's-ben! végre felmutat némi rpg elemet!
× még mindig nem elég mély a játékmenet...

9 pont



TRÓNKÖVETELŐ?

ESPN NHL™ HOCKEY



A nagy NHL tortából is mindenki szeretne egy szeletet magának, és lehetőleg minél nagyobbat, ezt jól példázza a múlt havi számunkban bemutatott X-es Hokimix, amiben három játékot mutattunk be egy a témában: az észak-amerikai hoki liga történéseit. Hiába no, odaát az amcsiknál nagy pénzek mozognak a különböző sportágakban, és ha sok mindent nem is, az emberek csapataik iránti elkötelezettségét, és a szinte tradíciónak számító, hétvégi stadionlátogatásokat lehet tőlük irigyelni. Legyen szó akár hokiról, kosárlabdáról, baseballról, vagy amerikai fociról, nagyon zsír lenne, ha hétvégenként családostul ki lehetne látogatni egy meccsre, és jó hangulatban eltölteni egy délutánt. Ez az, amit itthon soha nem lehet majd megvalósítani; egyrészt mert nincsenek meg a gyökerei, másrészt meg nincs is kinek szurkolni, harmadrészt pedig nálunk a meccseken túlnyomó részben csak köcsög verőlegények és rühes bajkeverők vannak a lelátókon. (A másik, ami nagyon tetszik az amerikai létformában az a vasárnap délelőtti templomba járás…)

Visszatérve a játékhoz, szerintem nincs olyan srác kis hazánkban, aki nem hokizott volna még, viszont jóval kevesebben vannak azok, akik jégkorongozni szoktak akár élőben, akár virtuálisan. Hiába no, ez Közép-Kelet Európa és nem Finnország. PS2-ön egyébként az EA Sports-os NHL-nek ez idáig nem akadt komoly vetélytársa, és a konkurenciát nézve, beleértve az új ESPN-es hokit idén sem lesz letaszítva a trónjáról. Ez persze nem jelenti rögtön azt, hogy az EPSN H2K4 egy rossz játék lenne, mert nem az; viszont minden területen alulteljesít a nagy riválissal szemben. Az egyik legszembetűnőbb hiba, hogy nem hivatalos program, ezért aztán a legtöbb játékos nem a saját nevén szerepel (ez leginkább az európai csapatokra vonatkozik: úgy vettem észre, az NHL-es figurák mintha rendben lennének), és ilyenkor kénytelenek vagyunk feltúrni a netet egy olyan leírás után, ahol fel vannak sorolva a változtatások, és kezdhetünk editálni egy teljes bajnokságot. Játéklehetőségekben hozza a megszokott formát a program: szezon, playoff, stb., ezeket megtaláljuk szinte az összes HNL játékban, ahogy csapatokban sincs hiány. Itt az összes ligás társulat, és egy rakat nemzeti válogatott is. A program kinézetben is lemarad is nüánsznyit a NHL-től, ha olyan kameraállást választunk, amiben az egész pályát belátjuk, egy kicsit elnagyoltak lesznek a figurák, és csak a közeli képeken látni jól, hogy azért igen részletesen ki van dolgozva minden. Tetszett viszont az ESPN TV-s hatás, a bejátszások, az ismétlések, és hasonló TV-s megoldások. Az is bejött, hogy be lehet vonni a bírót is a játékba, ha ugyanis őt célozzuk meg, vagy leguggol, vagy átugorja a korongot. Az irányítás egyébként nem egy ördöngösség, bele lehet jönni, viszont ne várjunk gyors sikert, mind mondjuk az EA Sports-os játékokban (NHL, FIFA): magyarul nem fogunk kezdés után bekorcsolyázni az ellenfél kapujába a koronggal. A kapusok egyébként is igen jól védenek, szerencsére ez a miénkre is igaz. Nem rossz játék végül is az ESPN Hockey 2K4, csak van nála egy jobb is a piacon…

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu



ESPN NHL HOCKEY

SEGA

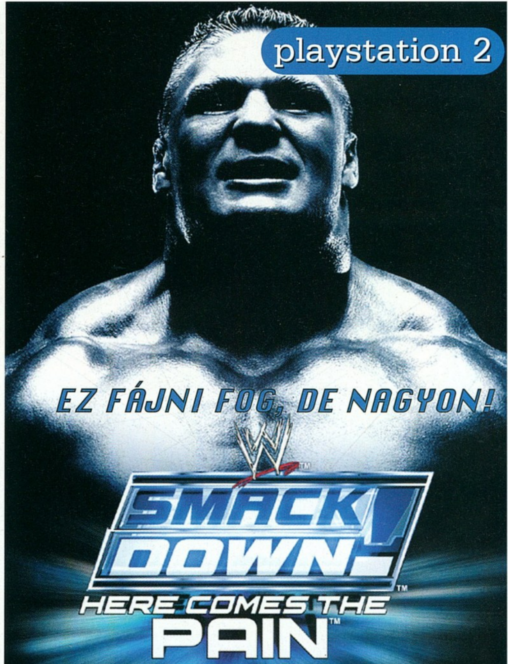
MÁS VERZIÓ: X

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-8 Játékos
memóriakártya 8mb, online
analóg irányító (dual shock)

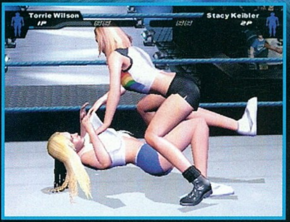
✔ tv-s megoldások
× nem hivatalos a cucc

8 pont



EZ FÁJNI FOG, DE NAGYON!

WWE SMACKDOWN! HERE COMES THE PAIN™





A WWE Smackdown „Itt jön a fájdalom" része, bár a címben nem találunk erre utalást, de bizony már az ötödik epizódja a sorozatnak. A széria még PS1-en kezdett futni, majd a generációváltásnál került át az egész PS2-re, ekkor azonban már a harmadik résznél jártunk. A WWE (vagy WWF) legutóbbi részei már minőségi játéknak számítanak, persze csak a kategórián belül, és ez igaz az erre a programra is: amit csak fel lehetett a passzírozni a DVD-re, azt szerintem fel is nyomták a készítők, és még viszonylag jól is néz ki. Bevallom, a játékban szereplő új arcok közül én egyet nem ismerek fel (csak a „skorpiókirályt"); amikor én utoljára pankrációt láttam, még merőben más figurák nyomultak a ringben, de ez legyen az én gondom. Ebben a kitágult világban, aki akarja, az úgyis naprakészen tudhat mindent erről a „sportágról". Lehetőségünk van kezdéskor saját embert is gyártani (még a mozdulatait is mi adhatjuk meg), ha esetleg nem tudnánk választani a megszámolhatatlanul sok férfi, illetve női pankrátor közül. A szereplők egyébként is igen széles skálán mozognak, sokan vannak, elég változatosak (némelyik elég furcsa), biztos találsz kedvencet. Ami mindenképp figyelemreméltó, az az elképesztően sok játéklehetőség, amit elénk tár a program. Amikor először kerülünk erre a képernyőre, még csak hat-hét játékmód közül választhatunk, ám mindegyik választásunk újabb képernyőre visz, ahol még további részekre vannak szedve a játékmódok. Kivételesen nekiálltam és összeszámoltam, hogy hányféle jmód közül választhatunk: kapaszkodjatok meg, több mint nyolcvanféle küzdelemben mérhetjük össze az erőnket a gépi, vagy három másik emberi ellenfél ellen! Hogy ez a nyolcvanas szám mit takar, arra most csak nagyvonalakban térhetek ki, de van teljes szezon, két-három-négy-öt-hat fős bunyó, harc első vérig, túlélés, páros tag küzdelmek, és még sorolhatnám. Írtam már, hogy viszonylagosan jól néz ki a játék, ez főleg akkor igaz, ha csak ketten bunyóznak a ringben, ilyenkor a kamera elég közel van a ringhez, és szép nagy, kidolgozott karaktereket láthatunk verekedni, bár a textúrájukkal még így sem vagyok kibékülve, túlságosan látszik rajtuk a „rajzoltság".

A helyzet egy kicsit tovább romlik, ha négy vagy hat figurát kell a gépnek mozgatnia, ilyenkor mintha spórolna a poligonokkal: az embereink egyszerűbben néznek ki, és a távolabbi látószög miatt kisebbek is. Véleményem szerint a Def Jam jobban néz ki, és mintha könnyebben irányíthatóbb is lenne. A WWE is tele van ugyan nyomva mozgásokkal (menj csak fel a netre, és győződj meg róla, ha nekem nem hiszel), és még külön is vannak csoportosítva (pl.: földön fekvő ellenfél ellen, sarokba szorítva stb.) mégis nagyon tudni kell az irányítást, hogy látványos dolgokat produkálj. Egyébként a játékban benne van minden, ami az életben is kivitelezhető, még a ringen kívül is szétverheted valakinek a fejét, akár egy a nézőtérről felszedett székkel is, de egyéb „fegyvereket" is használhatunk a programban. Összevetve, igényes összetett hivatalos játékkal van dolgunk, ami egy kicsit lehetne szebb, és könnyebben irányíthatóbb, de a rajongók szeretni fogják.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

WWE SMACKDOWN! HERE COMES THE PAIN

THQ

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

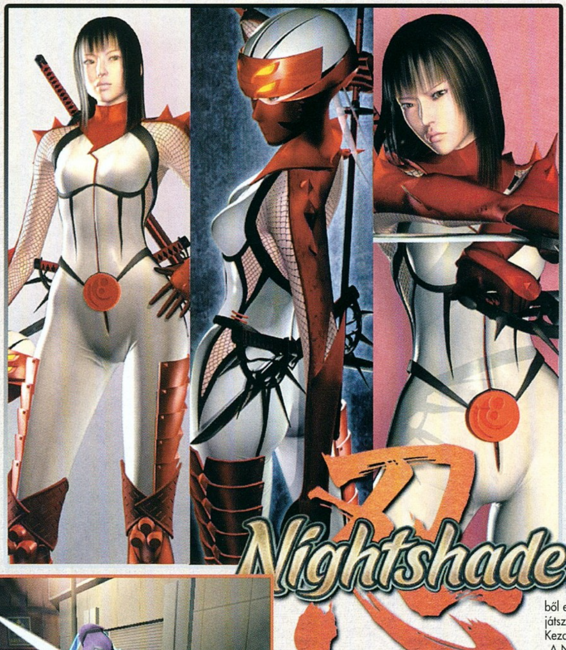
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-6 Játékos
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock)

✔ szinte minden benne van
× lehetne egyszerűbb az irányítás

8.5 pont

NAGYVÁROSI NEO-NINJÁK



Kifejezéstelen cím a *Nightshade*, főleg ha a játék eredeti nevére koncentrálunk, ami nem más, mint a japán ninja (vagy a hozzá némileg hasonló shinobi) női megfelelőjét jelentő *Kunoichi* szó. Ez már csak azért is fontos, mert a két évvel ezelőtti, PS2-őre megjelent Shinobi folytatásáról van szó. Mindkét játékot ugyanaz a csapat fejlesztette, a mostani történet némileg kapcsolódik a Shinobi eseményeihez, valamint a játékmenet és a főhős személye is szinte megegyezik. De csak szinte, mert az első részben szereplő Hotsuma helyett most annak női megfelelőjével, a csinos, vagány, de legfőképpen harcias Hibana kisasszonnyal megyünk a gonosz elébe, s szolgáljuk teljes erőnkkel a jó céljait. A jó, jelen esetben megbízónk, maga a japán kormány. Hibana ugyanis hivatásos, de nem útszéli pillangó, hanem állami alkalmazásban lévő rendfenntartó. Főállású szuperninja, egyszemélyes kommandó. Persze civilben ő is csak egy lány a sok közül, aki szabadnapjait jobban szereti a meló helyett, s duzzogva veszi tudomásul a rádión érkező újabb és újabb küldetéseket.

Történetünk a Nakatomi Corporation ügyletei és egy csomó Tokióra szabadított szörny körül zajlanak, miközben a legendás Akujiki kard darabjait keresi mindenki, amivel Hotsuma legutóbb megmentette az egész metropoliszt. Persze akkor még egyben volt, most viszont több részben. A kormány nem bánná, ha nekünk sikerülne begyűjteni minden darabját. Nagyjából ennyi a sztori, nem is férne több a rövid (ám annál látványosabb) CG filmecskékbe. No meg úgysem a történeten, hanem az akción lesz a hangsúly.

Jófajta kaszabolós játék a Nightshade, alaposan megspékelve platformelemekkel. Tucatnál is több szinten keresztül kell végigugrálni, -repkedni, s közben ninjákat, szörnyeket, robotokat, hernyókat, óriás bogarakat, rossz útra tévedt mestereket és persze kőkemény főellenségeket likvidálni. A játék relatív erőszakosságát nagyszerűen ellensúlyozza, hogy Hibana a jó oldalt képviseli. Nem kívánom túllihegni a dolgot, de tényleg sokkal elfogadhatóbb úgy mészárolni, ha az ember azonosulhat valami jó eszménnyel, s elhiszi – mint jelen esetben –, hogy nem pusztán szórakozása, hanem munkaköri kötelessége a rosszfiúk leküzdése. Hivatkozhatnék ősi szamuráj szellemiségre is, de inkább nem megyek bele, annyira azért nem vagyok otthon a témában. Elég az hozzá, hogy aki *igazán* belemerül a játékba, számíthat rá, hamarosan kedves kötelességének fogja tekinteni a pályák minél eredményesebb teljesítését. Kedvesnek azért, mert a villámgyors, szüntelen akció mellé folyamatos, ütemes, szinte partyba hajló technozene dukál; kötelességnek meg azért, mert a sokadik sikertelen nekifutást követően is súgni fogja belülről egy hang: „ne add fel, képes vagy rá!"





Habár egyértelműen futurisztikus elemekből építkezik a Nightshade, bizonyos alkotórészeit tekintve egészen maradi, tradicionális, majdhogynem konzervatív videojáték. Mentési pontok alig vannak, a pályákat gyakorlatilag egy hajtásra kell abszolválni. Igaz, a szintek között automatikusan állást ment, de kilépést követően csak az adott pálya legelejéről lehet újraindulni. Ez persze nem hiányosság, inkább építő jellegű szigor. Továbbá sok korai videojátékhoz hasonlóan gondolkodni nem nagyon kell, viszont elengedhetetlen a nagyfokú ügyesség és jó időzítő készség. Hogy őszinte legyek, klasszikus „kontroller repül a képernyő felé" játékról van szó. Hatalmas pozitívum viszont, hogy a választható nehézségi fokozatoknak köszönhetően bárki képességeihez jól illeszkedik. Lehet „egygombosan", buta ellenfelekkel, szinte örök élettel játszani, miközben nehezebb fokozaton hardcore játékosok kitartását is rendesen próbára teszi. Ami még fontos: vérbeli hack-and-slash rajongóknak a többszöri újrajátszás garantált! A szintek végén részletes kimutatást kapunk *többek között* killjeink számáról, a kombókról, taktikai pontjainkról, a begyűjtött tárgyakról, újrapróbálkozásaink számáról. Mindezt összegzi és minősíti az A,B,C... besorolás, vagyis sosem elégedhetünk meg önmagunkkal, hiszen mindig marad valami javítani való rekord. Ha Story módban már nem is, a Survival és Mission opciók valamelyikében biztosan.



Azok kedvéért, akik nem ismerik az első részt, vázolom, mire számítsanak, ha a Nightshade mellett teszik le voksukat és zsebpénzüket. A játék hipergyors és irreális, stratégák és szimuláció-rajongók kerüljék! Hibana mozgása minden valószínűséget nélkülöz, repked, pókemberként fut a falon, turbózik, irányított rakétát jól irányzott rúgással térít el a röppályáról s hasonlók. Az éppen bejárható terület határát fluoreszkáló plazmafalak jelölik. Hibana elsődleges fegyvere természetesen a kard, de lába is lendül ha kell, illetve képes lila lézershurikenek kilövésére, és tud akkorát robbantani, hogy mindenki belepusztul. A harc kulcsfontosságú eleme a TATE (ejtsd Tah-tey) rendszer, melynek a lényege minél több ellenség gyors egymás utáni, láncszerű elpusztítása. Mikor levágunk valakit, az megdermed egy időre, s mi is kapunk egy kevés időt arra, hogy újabb opponenssel végezzünk. Az összes ellenség egészen addig lefagyva marad, míg újabbakkal tudjuk bővíteni a láncot. Aztán ha elfogytak, gyors snitt következik, s egy szempillantásnyi átvezetőn azt látjuk, amint – sokszor hatalmas vérzápor közepette – az összes ellenfél befejezi földi pályafutását. A TATE rendszer díjazza már a 4-es, 5-ös kombókat is, de nyugodtan vegyük célba a 25 fős vérfürdőket. Nem dicsérném a játékot, ha gond lenne a kezelésével. De szerencsére nincs. Az ellenség befogását jól kitalált lock-on rendszer segíti, a kamera végzi magától a dolgát, ám szükség esetén jobb karral manipulálható. Hibana irányítását, pontos gombkiosztását hosszan lehetne részletezni (függ a nehézségi szinttől is, pl. Beginneren kard és rúgás össze van vonva), de mindent gondosan elmagyaráz a főmenüből elérhető, tükröződő négyzetrácsos felületen játszható, meglepően komplex és rafinált Tutorial. Kezdésnek ajánlom a „Movement" rész teljesítését.

A Nightshade hibájaként egyértelműen a pályák monotonitását lehet felróni. Nemcsak lineárisak, de sokszor fantáziátlanok, unalmasak is. Harcolunk vadászrepülőn, felhőkarcolók között, kamionokon, raktárban és még megannyi helyen, de valahogy végig ott van a kellemetlen érzés, hogy ilyen stílusos karakter, mint Hibana, sokkal igényesebb környezetet érdemelt volna. Ettől függetlenül alaposan rá lehet kattanni a játékra, s akkor már kevésbé számítanak az unalmas hátterek. Megjelenésre a Nightshade gyakorlatilag megegyezik a Shinobi-val, nem sokat fejlődött két év alatt. Ezért talán finnyognak is majd néhányan, de szerintem ez a fajta grafika remekül illik az egyhangú, ám kellően pörgős és elborult játékmenethez, s legalább nem is szaggat be sehol. Egyébként meg Hibana fátyla, ez a furcsa, áttetsző, mozgásunkkal összhangban lebeg, nyúló-zsugorodó, anyagtalan piros matéria minden arra érdemes játékost garantáltan elbűvöl majd.

Stiletto



MARTIN BELESZÓL!

A grafikát, vagy talán inkább az egész látványt tekintve szerintem az előzmény, a PS2-es Shinobi szebb volt. Maga a játék engem nem különösebben izgatott fel, de nem fikázom le, mert azért határozottan van benne kraft. Lehet, hogy egyszerűen csak nem volt az esztelen kaszaboláshoz hangulatom... Valóban 7-8 között lehet rá dobni...

NIGHTSHADE

SEGA WOW

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

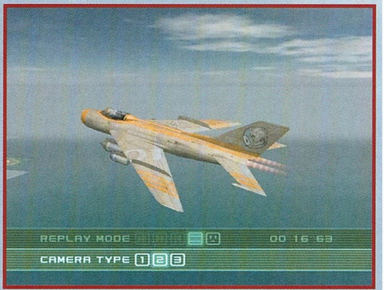
1 Játékos
memóriakártya 8mb (284KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ látványos átvezetők, őrült japán hack'n'slash
× bántóan egyszerű környezet

7.5 pont

FUTURE WARS VOL. 1.









A Konami új, Blue Wing Knights (JP) és AD Strike (US) alcímű, Európában viszont Deadly Skies III néven futó új repülőgépes akciójátékát szándékosan nem nevezem szimulációnak. Ha bizonyos elemeit külön-külön vizsgálom, akkor szembetűnővé válik, hogy valamennyit azért magában hordoz ezen játéktípus-elemből; sietve teszem hozzá, hogy nem a Flight Simulator-féle hiperrealisztikus, hanem a konzolokon már megszokott „butított" formában. Nem propagálom a PC versus konzol háborút, ezért ezt a jelzőt jelen esetben nem pejoratív értelemben használom, úgy vélem viszont, hogy mindenkinek be kell látnia: aki egy repülőgépes játék kiválasztásánál a valósághűséget tartja a játékélményt legjobban meghatározó tényezőnek, annak egy izmosabb számítógép, aki pedig inkább egy könnyed akciódús lövöldözésre áhítozik, annak valamilyen konzol – jelen esetben Playstation 2 – elé kell leülnie.

Ha a startképernyő utáni második in-game animációt van türelmetek kivárni, akkor magatok is megbizonyosodhattok róla, hogy ez a játék valóban egy utópisztikus világba kalauzolja el a gyanútlan játékost, ugyanis a rövid jelenetnek a világűr ad otthont. A cselekmény ennek megfelelően a távoli jövőben zajlik, mikor a szuperfegyverekkel rendelkező Bolygóközi Polgárok Szövetségének (O.C.C.) a látókörébe új meghódítandó területek kerülnek. A módfelett heves ellenállás az önjelölt telepesek első akcióját követően azonnal szárba szökken a Földi Védelmi Szövetséges Erők (E.D.A.F.) formájában, melynek része a játékos által irányított 27. Harci Repülőosztály 4. számú Vegyes – más néven Delta – Repülőszázada. Ennek a rebellis egységnek a légi csatáit dolgozza fel a program.

A Repülőszázad három alegységének egyes pilótáival kell éles küldetéseket végrehajtani; a játék folyamán ellenséges földi, vízi és légi célpontok elleni támadások ugyanúgy szerepet kapnak majd, mint űrben végrehajtandó akciók. Az egyes pilóták eltérő tulajdonságaiknak köszönhetően – elviekben, bár én ezt nem nagyon tapasztaltam – teljesen más stílusban repülnek, emellett az egyes gépek lopakodó (stealth) és „életerő" (HP) tulajdonságai is meghatározó szereppel bírnak a felhasználhatóságuknak a szempontjából. Ismételten hozzáteszem, hogy szvsz inkább elviekben. Az egyes küldetések között nagyon szép menükben bolyonghatunk, a légi bázisok információs és bevetési központjai, shopjai (itt lehet kiegészítő fegyverzetet vásárolni a missziók során összegyűjtött pontok ellenértékeként), hangárjai (itt nyílik lehetősége a gépek színezésére, módosítására, fejlesztésére, javítására), illetve „fű alatti" információszerzésre szolgáló társalgói és pihenőhelyiségei között.

A játék legfőbb erényének a berepülhető harci gépek kirívóan színes palettáját tartom. Jóval száz fölött (!!!) van a bevethető – és a játék során saját, egyedi festéssel is ellátható – eszközök száma. A Delta Repülőszázad Első Egységéből Jamie Spitfire Mk24 és IL-2M3 Shturmovik (!!!), Rick TSR2 és F-104G Starfighter, Alex Yak-58 „Forger A" és AV-8B Harrier II, a Második Egységéből Holst F-117A Nighthawk és Tornado GR-1, Brian Sea Vixen FAW2 és A-6E Intruder, Harmadik Egységéből pedig Ken Mig-21 és YF-17 Cobra, Ruth Su-35 „Flanker E" és Jian-Ji 8 II M, valamint John Eurofighter Typhoon fényszórnyeit látom említésre méltónak. A bonusz repülőgépek közé a Konami különböző platformokra készült korábbi játékaiból ismert fiktív eszközöket emeltek át, mint például a Falsion, Vic Viper, Poly vagy Aura Wing fantázianévre hallgatókat, tehát a skála igencsak széles.

AIRFORCE DELTA STRIKE™

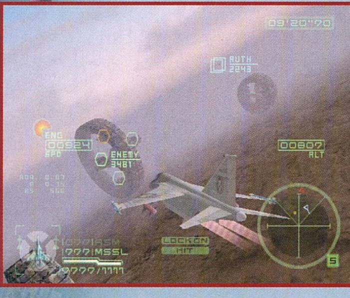


A rend kedvéért fussuk át hamarjában az alapértelmezett irányítást, melynek nehézségi fokozata egyébként három fokozatban állítható. Az L2 és R2 a tolóerő csökkentése és növelése, az L1 és az R1 használatával a célpontok között lehet váltogatni. A Fel gomb a minitérkép, a Jobb gomb a fegyverválasztás. A Háromszög a fedélzeti gépágyú, a Kör a rakéta vagy bomba – tehát az aktuális fegyver – kioldása. A kamerát a jobb analóg, míg magát a repülőgépet a bal analóg karral lehet irányítani, a nézetek között a Select gombbal lehet váltogatni. A Start gomb a játék pauzálására szolgál.

Kinézet szempontjából elég vegyes képet mutat a program. Igaz alapvetően nem találtam benne semmi kivetnivalót, de mégis két részre bontanám a vizuális szempontból való értékelést. A menük és a körítés kifejezetten szemgyönyörködtető, a légitámaszpont renderelt és kézzel rajzolt helyszínei nagyon szépek és esztétikusak. A karakterek, melyeket a Sengoku Blade / Taisen Hot Gimmick illusztrátor Jun Tsukasa álmodott meg pompásak, ennélfogva jelentős szerepet játszanak a hangulat fokozásában. A háromdimenziós modelleket és az effekteket – robbanásokat, kondenzcsíkokat, fény- és környezeti hatásokat – már egy kicsit átlagosabbnak mondanám, a tereptárgyak és maga a terep viszont még ennyire sem nyerte el a tetszésem: még messziről is elmosódottak és pixelesek, legalábbis ahhoz képest, mint amire én előzetesen számítottam. Nem mondanám, hogy rosszak, de valahogy mégsem az igaziak. A hanghatások Dolby Pro Logic II-ben dörrennek meg, vagyis dörrennének, ha nem lennének egy enyhén a középszerűség fele tendálóak. Olyan se nem túl rosszak, se nem túl jók, értem ezt főleg a zenékre. Miért van az az érzésem, mintha a soundtracket egy régebbi játékból vágták volna ki úgy, ahogy van? Talán mert ötlettelen, kissé talán unalmas is… Még szerencse, hogy valamennyi szereplő folyamatosan beszél. A több mint húsz órát kitevő, egy New Yorki stúdióban rögzített dialógusoknak köszönhető csak az, hogy az értékelő zene/hang mezejében a „jó" jelző szerepel.

Tudom, nem ez az első jövőben játszódó, kitalált harci szituációt feldolgozó vadászrepülőgépes akciójáték, mégis úgy érzem, hogy a már korábban megjelentekhez képest az ADS ha nem is visszalépés, de maximum csak egyhelyben topogás mindenféle szempontból. A grafika jó, de ezt is inkább a kézzel rajzolt szereplők és a renderelt animációk mondatják velem, mint a 3D környezet és a modellek megvalósítása. A hangokra és a zenékre is mindössze OK jelzőt használnék, ráadásul azt is csak nagy jóindulattal, hiszen ez utóbbiak már ezerszer hallottnak tetszenek: mintha minden repülős játékban ugyanaz a muzsika lenne. Szervesen együtt említendő, hogy a gépek fizikája és az irányítás is lehetne finomabb egy árnyalatnyit. A történet és egyes csaták űrbeli helyszínekre történő kihelyezése sem nyerte el a tetszésem, úgyhogy nagyjából azt mondhatom, hogy sokkal jobbra számítottam. Bár még nincs ilyen típusú játékom, de nem ez lesz az, amit be fogok szerezni magamnak, az egyszer biztos.

[Dae]
suffocation@freemail.hu



MARTIN BELESZÓL!

„Ebben a játékban nagyon sok repülő van. Többet nem tudok mondani. Kérem kapcsolja ki…" ;)

AIRFORCE DELTA STRIKE

KONAMI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 játékos
memóriakártya 8mb (73KB)
analóg irányító (dual shock), dpl II

✓ repülőgépek döbbenetes választéka
× nincs multiplayer, túlzottan futurisztikus

6 pont

FUTURE WARS VOL. 2.



LETHAL SKIES II

Az Asmik Ace Entertainment immáron a második kört futja Lethal Skies ügyben. A hallottak alapján engem nem igazán érdekelt az első rész, mentségemre legyen mondva azonban, hogy megjelenésének időpontjában éppen az Ace Combat 4-vel voltam elfoglalva, szóval nem igazán volt időm holmi másodrangú – vagyis másodrangúnak vélt – lövöldével foglalatoskodnom. Így utólag belegondolva nem ártott volna saját magamnak megtapasztalnom a program erejét, hiszen javarészt meglehetősen korrekt kritikákat kapott az alkotás. Még jó, hogy a folytatás tesztelésével engem bízott meg Martin, mert már a rövid spotokból összenyesett bevezető animáció is olyan mértékben dinamikus játékmenetről és igényes kivitelezésről tett tanúbizonyságot, amely sejtetni engedte, hogy az Airforce Delta Strike egyszerűen nem rúghat labdába mellette.

Történet szempontjából a LS II szinte egy az egyben átvehette volna a Konami játékának a forgatókönyvét, mert itt is egy politikai szempontból több pólusra szakadt világban folyó harcokról szól a történet, csak éppen itt nem O.C.C. és E.D.A.F. a neve a két egymással szembenálló félnek, hanem FN (Frontier Nations) és WORF (World Order Reorganization Front). A világ újrafelosztását zászlajára tűző szeparatista Reorganizációs Front mindent elsöprő támadása ellen az utolsó pillanatban veszi fel a küzdelmet az FN egy elit repülőszázada, a Team SW. A század alegységeinek jól képzett pilótáival kell éles küldetéseket végrehajtani a játék folyamán, ellenséges földi, vizi és légi célpontok elleni támadások formájában. :) Deja-vu, mi? Éppen csak az űrbéli küldetések hiányoznak!





Az irányításra most nem vesztegetnék szót, inkább a berepülhető géptípusokról tennék rövid említést. Hát igen, itt összesen „csak” tizenkilenc gép áll rendelkezésre, ami nem valami túlzottan sok. F-14D, F-15E, F/A-16E, F/A-22, YF-23, Mig-29, A-10 (rullahhh!), AV8B, E/F-2000, F-5Z, F-25, F-35, JAS39, S-37, S-47, Su-27, Su-35 és X29Z képzi a terméskála részét. Tizennégy különbözőféle levegő-levegő és levegő-föld rakétával fegyverezhetjük fel az irányíthatóság és a repülés fizikai modelljének szempontjából „mellesleg” igen jól kivitelezett vadászokat. Az irányítás érzékenységének és szimulációs fokának finomhangolására az opciók között van lehetőség, mert alapban nekem például kissé durvának tűnt a kormányozhatóság. Az előbbi lehetőségnek köszönhetően mindenki beállíthatja a neki legjobban megfelelő kormányozhatósági mutatókat. A játékban húsz küldetésen keresztül kell küzdeni a WORF csapatok ellen a szokásos ground assault, dogfight, intercept, stb. módokban, ami igaz nem jelent valami tetemes mennyiségű missziót, ugyanakkor van multiplayer mód (system link és split-screen) is, ami értelemszerűen kötelező kipróbálni, mert a haverok elleni küzdelem elég ütős tud lenni.

A menük játéktermi hangulatot árasztó megvalósítása elég sziklaszilárd alapot adott a játékról kialakult jó véleményemnek, de ez és a startképernyő háttereként szolgáló ízléses slideshow, vagy a hihetetlen esztétikai érzékről árulkodó renderelt kezdő animáció természetesen a grafika pontozásakor a figyelembeveendő szempontoknak csak egy csekély részét képezte. Az Asmik kódja elég komolyan megdolgoztatja az Emotion Engine-t, szerintem ez az állóképekről is lejön. A táj kidolgozásával megbízott Design Kombinat Co. elképesztő munkát végzett, ami nem véletlen, hiszen külső és belső terek háromdimenziós modellezése a cég fő profilja. A terep modellezése részletekben gazdag: épületek, fák, tereptárgyak szép számmal akadnak; sok más hasonló témát feldolgozó alkotással ellentétben itt nem fukarkodtak velük a fejlesztők. A textúrák még csak véletlenül sem homályosak, elmosódottak, így a domborzati viszonyok megjelenítése különösen jól, PS2-n – vagy egyáltalán konzolon – eddig még nem látott módon érvényesül. Ebben a játékban tényleg lehet érezni a magasságot, már persze abban az esetben, ha éppen nem egy hatalmas esővagy hófelhő kellős közepén repülünk át éppen. Ha már az időjárási viszonyoknál tartunk feltétlenül meg kell említeni, hogy az effektek is pontosan a helyükre kerültek: a földi célpontok ellen intézett csapások esetén keletkező robbanások bár lehetnének látványosabbak is, de a repülőgépek detonációja, a rakéták által húzott füstcsík, az időjárási viszontagságok – mint például az eső, a villámlások, a havazás, a köd és a felhők – megvalósítása semminemű kívánnivalót nem hagy maga után. A pontosan lemodellezett, szép textúrával borított repülőgépek minden alkatrésze – csűrők, lapátok, kormányok, kerekek – úgy mozognak, mint ahogyan az a nagykönyvben meg van írva, a hajtóműből előtörő forró levegő effektje jobb nem is lehetne. A néhol talán túlzottan is futurisztikus kinézetű földi célpontok sem összecsapottak, de azért egy picit látszik, hogy a fejlesztés folyamán inkább a repülőkre lett hangsúly fektetve, ami érthető is, hiszen repülős játékról van szó. A zenék és a hanghatások tekintetében csak annyiban marad el a mostani számban tesztelt ADS-tól a program, hogy nem Dolby Pro Logic II-ben dübörögnek a hajtóművek, a robbanások és a zenék, emellett a pilóták kommunikációja sem annyira ütős, mint a Konami produkciónál. A lényeget tekintve ismételnem kell magam, mert mint a másik játék esetében itt is el tudtam volna képzelni egy ütősebb, hangulatosabb soundtracket.

Nem azt mondom, hogy a Lethal Skies második epizódja korszakalkotó vagy úttörő munka, de nagyon korrektül össze van kalapálva, így méltó ellenfele a Namco, a SEGA és a Konami égisze alatt megjelent nagyobb lélegzetvételű alkotásoknak. Nagyon jól eltalált a grafikája, jó az irányíthatósága, ráadásul a története sem emészthetetlenül futurisztikus, így esetében még az akció-szimulátor jelzőt is meg merném kockáztatni (persze itt sem szabad párhuzamot vonni közte és a Microsoft FS termékek közt). A gépeknek a választéka mondjuk lehetne valamivel szélesebb, bár őszintén meg kell vallva nem hiányoltam belőle különösebben egyetlen vadászt sem (A10 pedig rulez!). Igazság szerint a missziók száma is lehetett volna vagy másfélszer több, mert egy kicsit kevésnek érzem a 20 küldetést szemben az ADS több, mint félszáz akciójával. A multiplayer lehetőség szerencsére nagyot dob a szavatosságon, kegyetlen jó bulinak tartom az egymás elleni küzdelmet egy ilyen játék esetében. Egy ilyen kifejezetten jó játék esetében meg főleg.

[D a e]

suffocation@freemail.hu





MARTIN BELESZÓL!

„Ez egy nagyon szép játék. Többet nem tudok mondani. Kérem kapcsolja ki...” ;)

LETHAL SKIES II

SAMMY STUDIOS / ASMIK ACE ENTERTAINMENT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

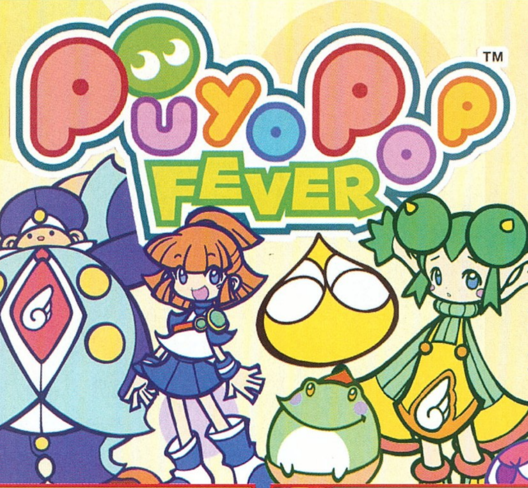
grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (638KB)
analóg irányító (dual shock), system link

✔ incsiklandó kívül-belül, a multiplayer ott van a szeren
✕ nem annyira tartalmas, mint az ads

7.5 pont

Puyo Pop Fever

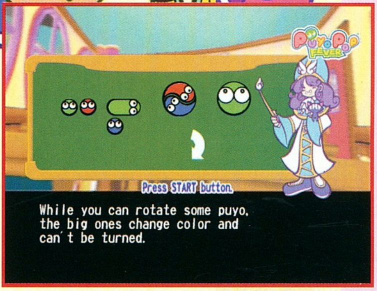


Mindig is szerettem a logikai-ügyességi játékokat, melyekhez kombinációs kézség is kell. Egyszerűségüknek köszönhetően könnyed szórakozást ígértek ezen anyagok, és ez nagyon jó ezen mai piacon, ahol leginkább csak az öldöklésre meg a vérre van igény.

Mint sokan, én is a Tetrisszel ismertem meg a stílust. Emlékszem, még kvarcjáték formában kaptam Tetrist. Arra aztán az egész család rákattant, egymás kezébe adogattuk a gépet, döntögetve egymás rekordjait. Később konzolokon több Tetris és ahhoz hasonló feldolgozással is összehozott a sors. Az eredeti ötletet számtalan kellemes újdonsággal dobták fel. Nekem a legelső „Tetris feldolgozás" a Sega Columns (vagy hasonló címe volt) nevű játéka volt, melyben színes köveket kellett egymáshoz illeszteni. Aztán ezt az ötletet a Capcom és más cégek s továbbfejlesztették, így egész érdekes és nagyon hosszú sorozatokkal is kijöttek – gondoljunk a Bust a Move-ra. Emlékszem még a Street Fighter is kapott hasonló játékot (talán Puzzle Fighter volt a címe?).

Szóval időről-időre feléled ez a stílus, hozzáteszem szerencsére, kellenek az ilyen stuffok! Japánban például egészen sok megjelenik, melyek közül nagyon kevés jön el hozzánk. Tisztelet persze a kivételnek. Mostanában a *Sega* erőlteti inkább a logikai-ügyeségi stuffokat, elég csak a fantasztikus Chu Chu Rocketre gondolni. A cég legújabb munkája is egy Tetris/Columns feldolgozás, mely **Puyo Pop** címmel megjelent Európában is Ps2-re és X-re – mi most PS2-n teszteltük.





LOGIKA ÉS ÜGYESSÉG

MIRŐL VAN SZÓ?

A cikk elején említettem a Columns-t, ami azért fontos, mert a Puyo alapötlete is nagyjából onnan származik. Tehát adott egy Tetris-szerű pálya, melyen fentről lefelé érkeznek színes gömbök, különböző alakokban. A feladat, hogy négy vagy annál több ugyanolyan színű gömböt összeillesszünk, melyek erre eltűnnek. Természetesen az alakzatokat forgatni is lehet, és a cél, hogy minél tovább kitartsunk, nehogy elérjük a plafont. A dolog tehát igen egyszerűnek tűnik, de azért jó pár érdekességgel feldobták.

LEHETŐSÉGEK

Nézzük is meg mik ezek, azaz most lássuk, milyen módokban lehet játszani. Miután beállítottad az Optins-ben az apróságokat, több módon nekifoghatsz az anyagnak. Legelőször is ott van a Single Puyo POP, mely az egyjátékos, tulajdonképpeni történetes mód. A sztorit elmesélését most hanyagolnám, mivel egy rendkívül egyszerű meséről van szó és szerepe teljesen funkcionális. Legyen annyi elég, hogy egy kislánnyal, Amitie-vel kalandozhatunk, közben folyamatosan kell megküzdenünk ellenfelekkel.

Ezt egyfajta párbaj formában kell elképzelnünk. A bal oldalon láthatjuk a saját térfelünket, jobb oldalon az ellenfélét. Az nyer, aki előbb tudja kiütni a másikat. De hogyan tudjuk megszívatni ellenfelünket? Misebb egyszerűbb: minél több kombó láncolatot kell csinálni! Ehhez nem kell mást tenni, mint egyszerre több adagnyi színes gömböt kell eltüntetni. No persze mindehhez nem kevés kombinációs kézség is kell, hisz jól kell rakosgatni gömbjeinket, hogy egy adag eltűntetése után a meglévők úgy essenek le, hogy újabbak tűnjenek el. Persze ha beletanulsz nem lehet probléma. Ha sikerül kombókat csinálni, akkor átlátszó színű fehér kövek fognak az ellenfél térfelére esni, melyek eltűntetése sok problémát jelenthet – mellettük kell eltűntetni gömböket, akkor köddé vállnak. Ha sok-sok kombót csinálsz (amit a játék jobb oldalt kijelez, nézd a kis karikákat) és a kijelző megtelik, akkor speciális pályán is mehetsz időre, ahol ha jól teljesíthetsz, egész *kőzáport* zúdíthatsz az ellenfélre. Persze meg is lehet előzni a kőhullást: ha előbb te csinálsz kombókat, akkor semlegesíted az ellenfél köveit. Azt, hogy mennyi kő fog rád vagy az ellenfélre esni, felül láthatod. Amíg tűntetsz el gömböket, addig megúszhatod a kőzáport – és ez persze az ellenfélre is igaz. Egész érdekes és izgalmas párbajokat lehet így vívni!

Single PP módban négyféleképpen indulhatsz el. A RunRunban gyakorolhatsz, ez még nagyon egyszerű lesz. A WakuWaku és a HaraHara módokban azonban már fel kell kötni a gatyát, mert nagyon szivatósak lesznek az ellenfelek. Egyre gyorsabbak és egyre szemtelenebbül kombóznak. A Free Battle módban választhatsz magadnak játékost és ellenfelet is, és úgy párbajozhatsz.

Igazán élvezetes a kétjátékos mód (Double PP), melyet érdemes kisebb baráti társaságoknak megpróbálni, mert fantasztikus szórakozás egymást szívatni!

Utolsó mód az Endless PP, melyben nincs ellenfelek, csak egyedül játszunk. Itt a Fever módban a kombózásokat lehet gyakorolni – érdemes, ha nem megy jól. A Missionben különböző feladatokat lehet teljesíteni (bizonyos számú gömbök eltűntetése, kombók megcsinálása stb.), amit a játék mindig kiír. Az Originallal szabadon játszhatunk, közben ahogy halmozzuk a pontokat, úgy lesz egyre gyorsabb a játék és egyre több színes gömb fog jönni, természetesen itt is ellenfél nélkül.



ÉRTÉKELÉS

Bevallom tetszett ez a játék, kielégítette az elvárásaimat. Őszintén szólva ennél többre nincs is szükség a kellemes szórakozáshoz. Tetszett a színes, 2D-s, kicsit a 16 bites időket idéző grafikája, a debil japán zenéje és hangjai. Szóval, ha még nem feledted el, milyen szórakoztató tud lenni egy-egy ilyen játék, akkor azt ajánlom szerezd meg a Puyo POP-ot, mert kellemes darab!

Veres Miki



MARTIN BELESZÓL!

Nyolc, nyolcfél, vagy akár kilenc pontot is nyugodtan lehet adni egy ilyen játéknak – sőt, ha az elronthatatlan klasszikus alapötlet mellé még valami szemet gyönyörködtető kivitelezés, vagy valami apró, de briliáns ötlet is párosul, még ennél többet is. Félreértés ne essék, én most nem fikázok. Egyszerűen csak annyit akarok mondani, hogy ez a játékszisztéma durvára ki van találva. Ha még 100 game jön ki vele a jövőben, az is mind ilyen jó lesz. Pakolhatják a köveket Sonic-ok, Street Fighterek, dinoszauruszok vagy Mario-k, is...

PUYO POP FEVER

SEGA / SONIC TEAM

MÁS VERZIÓ: GC, X

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

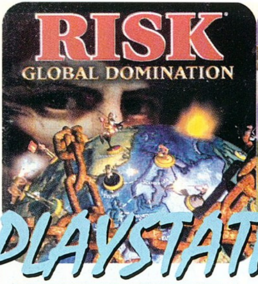
1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (50KB)
analóg irányító (dual shock)

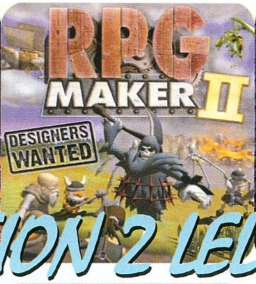
✔ kellemesen szórakoztató
✕ ha az ilyet szereted, akkor semmi, ha meg nem akkor...

8 pont

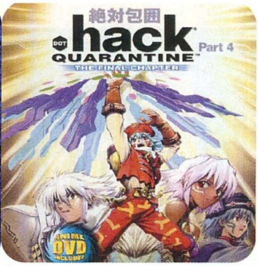


Keresd az Oscart,
nyerd meg a VOXCar™-t!
VOXCar™-játék
Fődíj
smart forfour
Már az újságárusoknál!
Egyéb nyeremények
x-trend notebook
„TCM az OSCAR® díjas filmek csatornája"
TCM
TURNER CLASSIC MOVIES
1 db DVD-lejátszó 5 db Oscar-díjas filmmel
576
www.576.hu
Logitech
2 db kormányszett és játék
1 db infra billentyűzet, egér és headset
VOX
az ország legnagyobb filmmagazinja
mozimagazin®
690 Ft
2004. március
Diane Keaton
Renée Zellweger
Ben Kingsley
Tim Robbins
Peter Jackson
A gyűrűk ura
Az örök riválisok
Golden Globe vs. Oscar
Kaphat-e DVD Oscart?
Egy Oscar napod
PLUSZ
Hideghegy
Elveszett jelentés
Minden végzet nehéz
Pornó Oscar
Keresd az Oscart,
nyerd meg a VOXCar™-t!
VOXCar™-játék
Főnyeremény:
smart forfour
VOXCAR
További nyeremények
x-trend
www.vox.hu
06 • (30) • 30 • 30 • VOX
06 (30) 30 30 869









PLAYSTATION 2 LELTÁR

RISK: GLOBAL DOMINATION

Nagy örömmel vittem haza a Risket, mert anno a PS1-es verzió hatalmas élvezetet jelentett nekem és a baráti körömnek. Napokat játszottunk egymás ellen, olykor négyen is, szívatva egymást, káromkodásoktól sem mentesen. De, hogy mi is az a Risk? Nem más, mint a Magyarországon is kapható Rizikó nevű társasjáték „elektronikus" változata. Ebben a játékban a célunk, hogy egy bizonyos „színnel" dolgozva meghódítsuk az egész világot. A harcok nagyon érdekes módon, dobókockával mennek. Aki nagyobbat dob azé a győzelem. Persze a dolog nem ilyen egyszerű, mivel a világ provinciákra van felosztva és az általunk birtokolt tartományokon állomásozó katonák számára is figyelni kell. Egy összetett és többjátékos által játszva rendkívül élvezetes anyagról van szó. A PS1-es változat kiválóan sikerült, sajnos ez a PS2-esről már nem mondható el. Látványosabb, mint elődje (a grafika funkcionális, bár nekem tetszett), de lehetne jóval tartalmasabb is. Legnagyobb hibája, hogy csupán egy térképet tartalmaz (mely a tapasztaltabb játékosoknak ismerős lesz), mely pillanatok alatt kiismerhető. Nagyobb baj, hogy a többjátékos módhoz több joy szükségeltetik, ez PS1-en nem így volt, és nem is értem az okát, hisz a játék körönként megy... Még szerencse, hogy elég sok titok előcsalható és többfajta módban is lehet harcolni. Ennek ellenére a game sikerülhetett volna sokkal jobban is, mert ez még PS1-en is erősebb volt. Csak azok szerezzék meg, akik ott nem találkoztak vele, de még jobb, ha az eredeti társasjátékot nyomják.



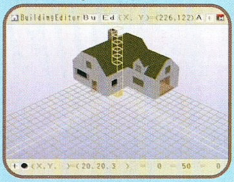


MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

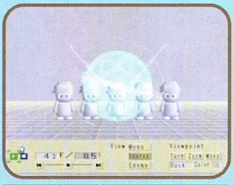
6.5 pont

RPG MAKER II

Minden RPG-t szerető játékosban felmerült már, hogy egyszer egy saját játékot készítsen. Mit ne mondjak, ez elég csábító lehetőség, én is sokszor eljátszadoztam a gondolattal. Az interneten is sok „amatőr" RPG forog, sok van köztük néhány magyar alkotás is. Éppen ezért, először örültem az RPG Maker 2-nek hisz elég naivul azt gondoltam, hogy majd összehozok valami frankó ki játékot. Pár perc után rájöttem, hogy ez egyáltalán nem olyan egyszerű, legalábbis ezzel a programmal biztos, hogy nem. Az anyag ugyanis olyan hihetetlenül bonyolultan kezelhető, hogy mire a menürendszert meg az irányítást kitapasztaljátok, addigra akár a FFVII is végigjátszható. A program elképesztő nehézkes, és nagyon sok gyakorlással lehet csak összehozni valami használható RPG-t. És még ha ez sikerül is, felmerülhet a kérdés: megérte a befektetett energiát és időt az eredmén?.



Sajnos a válasz szükségszerűen nemleges, így tényleg csak a nagyon elvakult RPG mániások szerezzék meg, de ők se számítsanak valami maradandóra. Egyébként érdekes, hogy maga a játék kísértetiesen emlékeztetett a Dragon Warrior VII-re (ezt minden RPG-s szerezze meg!), mind a menü, mind a karakterek tekintetében. Sajnos a stuff igen gyerekesen néz ki, és a grafikája is 3D-s, sokkal jobb lett volna, ha rajzolt 2D-s elemekből lehetett volna építkezni. Az RPG Maker 2 bizonyítja, hogy ilyen játékoknak nincs jövőjük konzolon, teljesen felesleges próbálkozás, mert egy videojátékot játszani kell, nem pedig játékot készíteni.



MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

4 pont

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS VIII

A Romance sorozat talán a Koei legjobban sikerült munkája. Olyan játékosoknak készült az anyag, akik szertik a keleti kultúrát, történelmet és élvezik a klasszikus táblás stratégiai anyagok ódon, ám mégis megnyerő hangulatát. A játék célja igen egyszerű, az ókori Kínát kell egyesítnünk, azaz meghódítanunk. Mivel Kína ebben az időben több darabban volt, így természetesen több alkirályság közül választhatunk, melyekből kiindulva kell hódítani. Persze ehhez megfelelő mennyiségű pénz, katona és erőforrás szükségeltetik, melyek előteremtése nem olyan egyszerű. A harcok a táblás stratégiai anyagokat idézik, de élvezetesek. Ha bővebbet akarsz olvasni az anyagról, akkor az 53-as Konzolt lapozd fel, ott írtam a VII. részről. Ezzel mondjuk elárultam,



hogy a VIII. rész nem sok újdonságot tartalmaz, így aki kiismerte az előzőt lehet, hogy elégedetlen lesz ezzel. A programot olyanoknak ajánlom akik kihagyták eddig a sorozatot, de szeretik a régi táblás stratégiai játékokat. A game grafikája meglehetősen funkcionális, akár egy SNES-en is elmenne, nem ebben van az erősége. A zenék viszont szépek, hangulatosak. Szerintem azonban ez a téma már egy kicsit túl lett hajtva. Remélem a Romance IX-et (mostanában jelenik meg) már alaposan megreformálva dobja piacra a Koei (más korszak, több térkép, több újítás), mert kezd ellaposodni a sorozat.



MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

7.5 pont

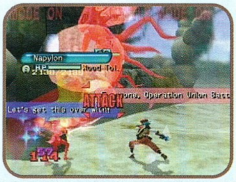
DOT HACK PART 4: QUARANTINE

Egy éve kezdődött. Talán épp itt az ideje, hogy véget érjen. Végre kiderül minden, értelmet nyer mindaz, ami eddig megfoghatatlan volt. Egy évnyi hosszú játék után most már befejezhetjük a történetet. Szép volt, jó volt, sok gondolattal és tapasztalattal gazdagabbak lettünk. Talán ezek a legfontosabb tanulságok. Így utólag visszagondolva érdekes színfoltja a Dot Hack az eddigi RPG játékoknak. Egy anyag, mely négy részbe van vágva, egy olyan program, mely igen elvont történetű, ám mégis valahogy aktuális; szóval egy ilyen játékkal élvezet volt játszani. És mindezt nem zavarta meg semmi: a részek a megígért sorrenden, három havonta jöttek. Így aki esetleg csak most olvas először erről a programról, az lapozza fel 59-es, 63-as és 65-ös számainkat. A játékot mindenkinek érdemes beszerezni, aki szereti a különleges történeteket és több hónapos ki-



kapcsolódásra vágyik. Utóbbi nem elhanyagolható manapság, amikor a játékok többsége pár nap alatt kivégezhető. Egyébként a stuff elvontsága és hosszúsága talán a hátránya is, hisz sokan nem kedvelik ezeket a sztorikat, a hosszú kalandozás is monotonnak tűnhet. De nem baj, kellenek nekünk olyan alkotások, melyek NEM a nagyközönségnek készültek. Utólag látom, hogy talán a Dot Hack is ilyen. Így, ha még nem ismered, de valami egészen újra vágysz az RPG-k között, akkor lapozd fel az említett régebbi számainkat és szerezd be az immár 4 DVD-n (!) terpeszkedő játékot. Ha megtetszik, te is a rabjává válsz.

Veres Miki



MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

7 pont

GHOSTHUNTER (PS2) VÉGIGJÁTSZÁS - BEFEJEZŐ RÉSZ

NEW SCHOOL

Miután az AI elárul pár érdekes dolgot a professzorról és asszisztenséről Kate Hellerről – a gránátvető bezsebelését követően – indulhattok is a gyilkosságok helyszínére Anna után. Azon a csatornán keresztül vezet az egyetlen járható út, amelyhez a deszkapallókon való felmászás után a plafonon tátongó lyukon át lehet eljutni. A lépcsősor megmászása közben már készíthetitek is elő a gránátvetőt, mellyel a folyosó végén lévő bútorok között törjetek utat. Máris a kihaltnak tűnő iskolában vagytok. A markoló mellett menjetek le a lépcsőn, a bejáratot a leginkább építkezési területre emlékeztető tér végén egy kétszárnyas ajtó formájában fogjátok megtalálni. Az elágazásnál induljatok el egyenesen, mígnem megcsodálhatjátok Hawksmoor átkos tevékenységének újabb idegesítő következményét egy átvezető videóban. Szegény Anna tehát továbbra is csapdában van. A filmecske megtekintését követően menjetek a bejárathoz, majd az ebből a nézőpontból jobbra eső ajtón át a központi épületbe. Készüljetek fel a legrosszabbakra, mert poltergeistek fogják az utatokat állni. A megoldás kulcsa az, hogy a kopogó szellemek az emberi szem számára csak gáz vagy folyékony közegben vesznek fel látató formát. A főépületben egytől ötig végig kell járni a termeket és valamennyi szellemet el kell pusztítani, mert csak így lehet megszerezni a későbbiekben elengedhetetlen szerephez jutó Poltergeist képességet az Asztráltest számára. A földszinten található első teremben a televízió, a másodikban a ventilátor bekapcsolását követően, a harmadikban a gáztartály szétlövése, a negyedikben az ablakpárkányon található vegyi anyagnak a hátsó teremben való felhevítése és a ventilátor bekapcsolása után láthatjátok meg a kopogó szellemeket. A földszinti mellékhelyiségben egy kis életerő is található, amit alkalomadtán nem árt felvennetek, hiszen nem elég, hogy a poltergeistek folyamatosan tárgyakat vágnak Lazarushoz, de az egyes termek közötti úton revenantok is be-bepróbálkoznak. Az első emeleten a revenant támadásának elhárítását követően először is meg kell nyitnotok a vizet a kisebb helyiségben, majd pedig az ötödik és egyben utolsó teremben – a plafonon lévő tűzoltóberendezések szétlövése után – az utolsó szellem nyakon csípése útjából minden akadály elhárul és végre megszerezhetitek a várva várt új képességet. Menjetek vissza a bejárathoz, fussatok tovább a folyosó végéig oda, ahol az asztrálkapu van. Nem lesz nehéz kitalálni, hogy az utat keresztező bútorokat az új képesség használatával kell szétzúznotok.

A soron következő rész megoldását a gyors, meglepetésszerű támadásban látom. A megnyílt átjárón keresztül menjetek be a nagy terembe és gyorsan másszatok fel az asztalon az első szintre. Az épület ezen része eléggé megviselt, de ne ámuldozzatok sokáig, mert elég nehezen belátható a terep, ezért a legjobb, ha a repkedő szellemek elől elmenekültök. Az első szinten találtok egy revenantot, melyet rohanjatok le és menjetek tovább a következő részhez, ahol is egy csődarabon (monkey bar) keresztül át tudtok mászni a másik oldalra. Az itt levitáló szellemet ne kíméljétek – feltétlenül meg kell ölni – csakúgy, mint a majd' fél tucat behemót revenantot is. Ezzel ellesztek egy ideig. Az ezen a szinten található kémiaterem hátsó szertárában van egy felfele vezető létra, másszatok fel rajta és harcoljátok le a repkedő dögöket. Hasonlóan a pályaszakasz többi részéhez a mosdó is elég leharcolt állapotban van, így nem okozhat gondot az alsó szintre való lemászás. Egyetlen ajtó van itt, menjetek be rajta és a leszakadt faldarabot másszátok meg, majd az épen maradt peremen lavírozva rohanjatok el az alsó szintre a füstgránátért. Siessetek, ha csak nem akartok harcba bocsátkozni a két repdeső szörnyszülöttel. Pihenésképpen menjetek vissza a főbejárathoz, onnan pedig oda, ahol Hawksmoor fogva tartja Annát. Továbbra sem tudtok bemenni a lány megmentésére, viszont itt van a könyvtár is, ahol egy kopogó szellem űzi kisded játékait. Váltsatok a gránátvetőn füstgránátra (négyzet) és tüzeljetek vele repkedő tárgyak közvetlen közelébe; a láthatóvá vált gonosztevőt így már könnyű lesz befogni. A kedves hölgy megismerése után készüljetek a legrosszabbakra.

Az emeleten vegyétek fel a könyvet, majd a teljesen kiégett résznél található kitört ablakon keresztül másszatok ki a szabadba. Irány le a csigalépcsőn. A szellemek elég jól elvannak a hatalmas markolókkal, viszont nektek a tér hátsó részén lévő iskolabuszban található könyvet kellene magatokhoz venni, úgyhogy kerülgessétek csak serényen a gépszörnyek markolóit, melyeket a kopogó szellemek kényükre-kedvükre mozgatnak. Ha megvan a könyv irány vissza a könyvtár földszinti terme, ahol rakjátok azt az asztalra. Mint kiderül a könyv kissé hiányos. Menjetek fel az emeletre és rakjátok a könyvet a kör alakú teremben fellelhető olvasóasztalkára, minek eredményeképpen visszarepültök az időben Hawksmoor és a Prof csatájának a színhelyére. Ismételten menjetek le a hölgyhöz, adjátok neki oda a könyvet, majd megint csak menjetek fel a szintre, de most a második kis teremben helyezzétek el a könyvet. Az álomvilágban újabb történelmi tényeket ismerhettek meg, utána pedig indulhattok is vissza a földszintre, mert a terem ajtaját – ahol Annát tartja fogva Hawksmoor – kinyitja majd az idős hölgy. Jó pár repkedő szellem és poltergeist befogása áll előttetek, osszátok őket kőkeményen!

GHOSTSHIP

A tankkal lőjétek szét a hordókat, menjetek át a következő terembe. Az itt lévő tankba tárazzátok be a teherautó platóján található óriási űrméretű töltényt és lőjétek ki az ajtót. A hajó mintha egy enyhén elkezdett volna ingadozni, ráadásul pár testes szellemkatonának szemet szúr Laz tevékenysége, úgyhogy fogjátok be őket sorra. Ha végeztetek velük menjetek ki a kirobbantott részen át a következő nagyobb terembe, ahol menjetek a lifthez. Közben természetesen őröljétek a katonákat egészen addig, míg meg nem érkezik egy komolyabb gépágyús lény a lifttel, amelyet egy rövid időre tegyetek ártalmatlanná tehettek a szellemelfogó gránáttal. Ezalatt az idő alatt a lifttel menjetek fel egy emeletet. Három hidegtároló következik: az elsőben és a másodikban a kapcsoló szétlövése után juthattok tovább (bár ez utóbbinál egy dobozra is fel kell állni hozzá), a harmadikban pedig a poltergeist képességgel szét kell zúznotok az utatokat elálló törmelékhalmot és utána kell a kapcsolót átállítani a pisztollyal. A konyhán és a mögötte található üres tárolón keresztül a hajó gyomrába értek, ahonnan menjetek ki a fedélzetre. Az összes utatokba kerülő lényt fogjátok be – kivéve a testesebb gépágyúsokat, hiszen ezeket csak ideiglenesen tudjátok likvidálni – és másszatok fel a hajó legmagasabb pontjára, ahol egy meglehetősen gusztustalan csáp őrjöngésének lehettek a szemtanúi. Miután magatokhoz tértetek fogjátok be a maradék szellemet – nem kötelező az összeset megölni – és nézzetek szét ezen a szinten. Az üveges tetőnél beugorhattok a szellemkapitányhoz, akivel közelebbről megismerkedve rájöttök, hogy igazából nem ellene és szellemkatonái ellen kellene felvenni a harcot. Azért még ne bízzatok meg bennük!

Az út ezután többé-kevésbé adott: fussatok el a csápokig és kövessétek a földön kihúzott zsinór mentén az utat, ami egy detonátorhoz vezet. Robbantsatok! Az innen nem messze található szobában megint csak csápok vannak; ismét a zsinór útját kövessétek, majd robbantsatok egy újabbat. Miután megvoltatok ezzel induljatok tovább a folyosón (checkpoint fogja jelezni, ha jó irányban vagytok). Forduljatok be jobbra, majd először a jobbra nyíló ajtó mögötti szobákban vegyétek fel a dinamitot, amit a bal szobában kifeszített zsineg végére kötve fel is robbanthattok. A keletkezett lyukon keresztül másszatok egy szinttel lejjebb. Itt lent összesen négy darab dinamitot kell összegyűjtenetek egy U alakú folyosóból nyíló szobarendszerben. A kabinokat járjátok be a „jobboldali fal követésének" klasszikus módszerével, így nagyon hamar rábukkanhattok a dinamitokra, néhány doboz lőszerre és az asztrálkapura is. Ha megvannak a robbantóanyagok idézzétek meg az Asztráltesteteket és a szellőzőn keresztül lebegjetek át a bálterembe, ahol a színpad felett balra lévő ajtót eltorlaszoló bútorokat törjétek darabokra a poltergeist képességetek felhasználásával. Ezek után már Lazarussal is be tudtok menni ebbe a hatalmas terembe (az ajtaja az U alakú folyosó „hasán" nyílik). Nem semmi ami itt van, de ne izguljatok: mindegyik csáp elé helyezzetek el egy dinamitot, majd menjetek le a lépcső aljától jobbra lévő detonátorig és robbantsatok egy hatalmasat.

Menjetek fel a lépcsőn, a kirobbantott részen át pedig egy újabb lépcsőhöz értek, amelyen menjetek fel. Egy nagy kör alakú terembe értek, ahol több – összesen négy – repülő szellemet kell majd begyűjtenetek, miközben a két „monkey bar"-on és a terem falának szélén lévő vasplatformokon keresztül le kell másznotok egy detonátorig, amivel ismét robbantanotok kell egyet. Egy dologgal lehet itt bíbelődni, mégpedig azzal, hogy a második „monkey bar" tetejére fel kell mászni a továbbjutás érdekében. Nos, ha megvolt a robbanás idézzétek meg ezen a szinten az Asztráltestet és bukjatok le vele a víz alá. Az ajtón ússzatok át vele, lebegjetek keresztül a termen (ahol az asztalon egy lemezjátszó van), innen pedig közvetlenül forduljatok balra. Az átkötő animáció után ússzatok tovább a folyosón balra fordulva, a beugró végéről pedig felfele irányulva. Egy gépteremben köttök ki, ahol egy nagy szivattyú pumpáját kell beindítanotok a revenant képességgel. Innen jobbra a víz alatt a pumpa alsó részéhez tudtok leúszni, ahol a poltergeist képességgel csukjátok be az ajtót és térjetek vissza Laz testébe. Mivel a vizet kiszivattyúzta a pumpa az alsó szintről végre le lehet menni a gépterem fele a létrán, viszont a „lemezjátszós" szoba után ne a pumpához menjetek, hanem egyenesen le a lépcsőn irányuljatok, innen pedig az önmagától kinyíló vasajtón pattanjatok be. A zsilipet nyissátok ki és másszatok le a még előzőnél is nagyobb gépterembe az óriási csövek és motorok közé. Orientálódjatok a legalsó szint fele és menjetek át az ajtón át a szomszédos terembe, ahol valamennyi szellemet fogjátok be. A kis átvezető után már nem kell félnetek a katonáktól, hisz közös cél fogja vezérelni őket Lazzal. Koprodukciótok első gyümölcseként meg kell védenetek a terembe érkező, a csápok előtt lassan csoszogó katonát, úgyhogy osszátok őket kőkeményen! A katona feladata, hogy robbanóanyagot helyezzen a detonátor végére, ezért ügyeskedjetek! Ha elhelyezte a TNT-t az alsó szinten, akkor robbantsátok be az ajtót és menjetek át a keletkezett lyukon. Egy nemsokára felébredő, de most még igaz álmát alvó boss-hoz értek. Másszatok fel a bal oldali létrán és menjetek át a legutolsó gépteremig, egészen addig, ahol le tudtok mászni egy létrán a falra aggatott szerencsétlen gépészhez. Szabadítsátok ki, majd a hatalmas ajtón keresztül menjetek át a következő gépterembe. Kövessétek a pallót – mivel nem lehet más irányba menni – és az ajtón túl másszatok le mindkét létrán. Idézzétek meg az asztráltestet és ússzatok a víz alatt egészen ki a gépekig. A jobb oldalon megtaláljátok a második gépészt, akit újfent szabadítsatok ki. Térjetek vissza Laz testébe, menjetek át a pallón és másszatok fel a létrán. Az újabb óriási ajtón túl másszátok meg a vaslépcsőt és szabadítsátok ki a harmadik gépészt. Beindul a szivattyú, szerencsétlenségetekre viszont felkel a polipszerű főellenség is, úgyhogy bossfight következik. A feladat nem lesz egyszerű, de nem is végrehajthatatlan: várjátok ki, amíg Fortesque kapitány megérkezik egy tankkal és elkezdi lőni a lényt. Mikor rálőtt, „Shoot the shell!" felkiáltással hozza majd tudomásotokra, hogy a lénybe lőtt töltényt fel kell robbantani (javaslom a pisztoly használatát). A robbanás hatására kiszabadul egy lélek a szörnyből, melyet le kell vadászni a hagyományos szellemvadász módszerrel (szellemvadász-gránát és puska kombóval). A lélek eléggé rosszul látható és ezen a szellemlátó-szemüveg sem segít valami sokat, úgyhogy nagyon jól nyissátok ki a szemeteket! Végül is csak hármat kell elkapni belőle... :)

HAUNTED PRISON

A torony mellett menjetek be az épületbe. A revenatot messziről vadásszátok le, míg a távcsöves rendőrökkel ne foglalkozzatok, mert csak az energiátokat fecsérlitek velük. Az épületben csak pár szoba van, a felső szinten viszont lőszert és pár irományt találhattok. A padlástér mellett le tudtok menni a hátsó kijárathoz. Induljatok el a kápolna irányában és az utatokba akadó rendőrök hegyeit – a lövedékeiket és gumibotjaikat gondosan kerülgetve – kapjátok el. Nem könnyű feladat, mert eléggé agresszívek a rend eme furcsa őrei. Menjetek keresztül a kápolnán – közben vegyétek magatokhoz új fegyvereteket, a sugárlasszót –, majd induljatok el a part mentén egyenesen a csatorna bejáratához. Bent kapjátok el a rendőrt – új képesség: possession – és a revenantot, ezután pedig menjetek a vízben jobbra a csatorna vonalát követve. A karjait széttáró revenantot óvatosan kikerülhetitek; a következő fordulónál jöjjetek ki a vízből jobbra, irány tehát felfele a kaptatón. A lifttel való utazgatást követően a kör alakú terem átellenes oldalán tanyázó rendőrt messziről lőjétek le és másszatok át a kör alakú betontömbre, ahol a hirtelen támadó policeman támadót likvidáljátok. A vasrácson túl – a bányánál – két rendőrt kell elintéznetek, az egyik a vízben mászkál, a másik pedig az ajtóval szemben lévő létránál vergődik. Dolgotok végeztével menjetek át a következő – az előzőekre hajazó – terembe és idézzétek meg az Asztráltestet, majd egy teremmel visszafele a bányánál nézzetek felfele: az Asztráltest poltergeist képességével hajlítsátok meg két helyen a sínt, illetve három helyen állítsátok át a váltót. Ha ezzel megvagytok, akkor a tetőn dolgozó munkás bőrébe bújjatok bele a possession képességgel és törjetek egy hatalmas darab követ a csillébe, amely azonmód lezúg a legalsó szintre. Induljatok el Lazzal a csilléhez és másszatok fel rajta a lifthez, mellyel utazzatok egy szintet. Izgalmas ügyességi rész következik: kerüljétek ki a forró gőzt és a hatalmas fogaskerekek között bújjatok át. Fontos az időzítés, ne kapkodjátok el ezt a részt, mert igen sok energiát lehet itt veszíteni. Miután keresztülvergődtétek magatokat a PoP-os ügyességi részen másszatok fel a létrán a zuhanyozóba és zúzzátok le a három rendkívül agresszív őrt. Ha kinyírtátok őket nyissátok ki az elektromos zárat, amelynek a kapcsolóját a párkányra felkapaszkodva találhatjátok meg. Az ajtón túl az út nem ágazik szerteszét, így egyenesen egy minibossszellemdoktor karjaiba csöppentek. A közel féltucat testőrt kapjátok el, majd magával a doktorral is végezzetek, mire kinyílik egy ajtó, melyen keresztül átmehettek a börtön központi épületébe. Jobbra induljatok el a folyosón, menjetek el egészen a telefonokig, melyeket csörgéseik sorrendjében vegyetek fel. Egy szellemlány jelenik meg, aki elejt egy rózsát. Menjetek vissza a főbejárathoz, kússzatok fel a lépcsőn, egyenesen az aszrálkapuig. Idézzétek meg a Testet, majd a földön látható repedésen át menjetek le vele a beléptető szobáig, ahol az őrt megszállva (possession) nyomjátok át a kapcsolót. Szálljatok ki a testéből. Az ajtó kinyílt, jobbra a börtönben egy revenant van, melyet szintén meg tudtok szállni, ha kellően közel mentek a rácshoz. A revenattal törjétek ki a cellában a falat, fussatok vele át a repedésen, majd itt közvetlenül balra is törjetek utat magatoknak abba az irányba, ahol a beléptető rendszert átkapcsoltátok. Mivel a Test energiája rendesen fogyatkozásnak indult siessetek és a szemközti falon is törjétek utat a rózsás szobába, ahol az üvegfalat is zúzzátok össze! Lazzal a kitört üvegfalon át eljuthattok a rózsához (vegyétek fel) és az itt ólálkodó szörnyhöz, melyet szedjetek le mihamarabb. Induljatok a megszállt revenant által kitört falon keresztül a börtönnek három rendőr által védett részébe, a fegyverszobába, amely jellegzetessége, hogy lőszerrel van tele. :) A csata és a betárazás után keressétek meg az innen nem túl messze eső kis helyiséget, ahol a zöld kapcsolót megnyomva át tudtok menni a cellákhoz. Menjetek keresztül a folyosón a hátsó cellákhoz, ahol az egyikben megtalálható üres vázába tegyétek bele a rózsát. Egy vízióba csöppentek, vegyétek fel az ágyról a holttestek mellől a képet, amit egy újabb cellában ki tudtok akasztani a falra. Az ismételt kegyetlen látomásban (like Max Payne) egy kislánnyal találkoztok. Menjetek a rózsához, a vízióban vegyétek fel a gyerekszobában lévő macit, ezután menjetek a képhez és az utolsó vízióban adjátok oda a kislánynak azt. Nincs más hátra mint előre, bossfight következik kéremszépen. Kegyetlen hangulatos rész, de felettébb nehéz is (legalábbis nekem elsőre az volt). Menjetek abba a cellába, ahol a kis ház makettje van, majd ámuljatok egyet az átvezető animon: végre találkozhattok a Professzorral, aki maga is szellemvadász. Beszélgetésetek nem tart túl sokáig, mert egy igen sick külalakú tömeggyilkos szelleme szakítja félbe azt. Lőjétek kegyetlenül, mert ha a Professzort túl sokáig inzultálja kezdhetitek elölről az egészet. Azért próbáljatok meg távolságot tartani tőle, mert elektromossággal sokkol és relatíve messziről is célba talál a drága. Egy idő után szerencsére megunja a dolgot és indulhattok a professzor útmutatásával a generátorterembe. Menet közben négy revenantot kell móresre tanítani (a Prof egészségi állapotára itt is ügyeljetek!), a generátorokhoz érve pedig nincs más dolgotok, minthogy azoknak a lehető legrövidebb időn belül szétlőjétek a biztosítékdobozát. Ha mindhárom doboz tönkretettétek, akkor a bosst is elcsíphetitek.

Az átkötő filmben sok minden kiderül, úgyhogy lehetőség szerint NE lőjétek le. A roncstelepen menjetek el a járó motorú autóig és adjatok egy keveset a motorháztetőnek. A keletkező füstben a kopogó szellemek nagyon jó célpontot képeznek majd, vadásszátok is le őket hamarjában. A füst irányában egy nyitott kamionfülkén át tudtok továbbmenni a meglehetősen nagy méretű víztartályhoz. Lőjetek bele párat a kilógó csőcsonkba, a vízsugárban feltűnő lényt pedig kapjátok el, mire az elejti a hatalmas sárga fémkapu motorjának egy darabját. Indítsátok be a kapu motorját és menjetek tovább a kis épület fele. Az átkötőben megcsodálhatjátok, hogy miként játszanak transformeresdit a szellemek a különféle autóroncs-darabokkal. Miután a prof megjavította a szellemlátó szemüveget alkalmazzátok is azt hamarjában és vadásszátok le a poltergeistet. Induljatok tovább egyenesen, ahol egy kapitális kiterjedésű autóroncs-robottal kell felvennetek a harcot. Nem olyan túl nehéz lezúzni, mindössze sokat kell alkalmazni a szemüveget, mert e nélkül nem láthatjátok, hogy a robot mely részén tanyázik éppen az őt irányító szellem. Miután kikészült bepróbálkozik majd mégegyszer, de a hozzátok hasonlóan rutinos gamerek simán móresre tanítják második alkalommal is. Remélem legalábbis! :)

THE MILITARY BASE

A játék befejező szakasza következik. Kövessétek a professzort, aki jó ideig mutatja az utat. Menet közben szedjétek le a repülő dögöket. Rövid idő elteltével elég komoly ellenfelekbe, egyfajta szellemzsoldosokba ütköztök egy radioaktív konténerekkel teli csarnokban. Küzdjetek meg velük, majd a hatalmas méretű bejárattól balra másszatok fel a párkányra. A „monkey bar"-on keresztül – mint már megszokhattátok – átlendülhettek a túloldali platformra, amelynek a végén a kapcsolót alkalmazzátok a rendeltetésének megfelelően. Kapaszkodjatok vissza a földszintre, ahol az elszabadult revenantot végezzétek ki. Richmond professzor ezután ismételten mutatni fogja az utat, kövessétek lefele a létrán, majd a folyosón át a liftig, amelyet csak akkor tudtok elindítani, ha az időközben támadásba lendült repkedő lényeket móresre tanítjátok. Miután a lift megérkezett elég kellemetlen meglepetésben lesz részetek, ugyanis három revenantot kell legyűrnötök, amelyek a szűk folyosón egyszerre támadnak. Kivégzésüket követően eredjetek a professzor után és a laborban ismerjétek meg az igazságot az asztrálutazó Kate Hellerről (a professzornak egy baleset folytán spirituális formában ragadt asszisztenséről), azaz az Asztráltestetekről. Hawksmoor érdekeltségének okára is fény derül végre... Ismételt liftezések következnek, egyre lejjebb kerültök a labor központi termében. Gondolom számotokra sem lesz megnyugtató a Prof követése közben felszedhető iszonyatos mennyiségű lőszer és életerő, bizony-bizony készüljetek fel egy nagy csatára és... árulásra (megj.: ha itt lett volna vége a játéknak sokkal többre értékeltem volna, mert elég katartikus élményben lesz részetek; kár, hogy csak rövidke ideig).

„Szerencsére" nincs veszve minden. Ettől fogva Richmond professzor robot reinkarnációjával kell menteni a menthetőt. Induljatok el a T elágazás felé, az ajtónál forduljatok balra, majd a jobb oldalra eső lifttel menjetek le a magba. Innen balra ismételten menjetek egy szintet a lifttel, ezután pedig menjetek egyenesen, míg le nem szakad alattatok a platform (javasolom, hogy belső nézetből irtsátok a szellemeket – lehetőleg gránátvetővel lőjétek őket (négyzet)). Az út innen eltéveszthetetlen módon lineáris lesz: hosszú – és a robot lassúságának köszönhetően idegesítő – bóklászást követően egy jobbra eső terembe kell bemennetek, ahol Lazarus élettelen testét fogjátok majd megpillantani, majd átveszitek a lelkének az irányítását. Laz lelkével szárnyaljatok egyenesen felfele, a gömbön keresztül, majd mikor nagy nehezen átrepültetek rajta utatokat az átlátszó csöveken keresztül folytassátok. Mikor az átlátszó cső kettéágazik keressétek meg a felfelé szálló ágat, repüljetek felfele pontosan két szintet. Menjetek be az ezen a szinten található vöröses csőbe, melynek majdnem a végénél le tudtok repülni egy szintet. Induljatok el jobbra és repüljetek ki a nyitott térbe, a mag külső részébe... Itt a vége, fuss el véle: az utolsó megmérettetés következik, Laz kétségbeejtően elfuserált reinkarnálódását követően. Igazság szerint én egy jobban átgondolt, ötletesebb záró harcra – illetve befejezésre – számítottam, itt viszont „csak" annyi a feladat, hogy a kör alakú teremben körbe-körbe rohangálva, a végtelen számú lőszert nem kímélve Hawksmoor rátok szabadított szörnyseregét egyenként elpusztítsátok. A játékban felvonultatott szinte valamennyiféle szellem elő fog kerülni a bő negyedórás harc során, amelynek a nehézségi foka a nevetségesen könnyűtől az egészen izzasztóig terjed. Szerencsére a lények elég sok felvehető életenergiát ejtenek el. Pusztítsátok tehát kegyetlenül a szellemeket, majd nézzétek meg, hogy miért minden jó, ha a vége jó...

[D a e]
suffocation@freemail.hu

GAMEBOY ADVANCE KÓDOK, TIPPEK ÉS CSALÁSOK

METROID: ZERO MISSION (GBA)

Az alábbiak a rendes játék, a Metroid: Zero Mission megnyitható megnyerései (felül), a megnyitás módjának leírásával (alul):

Samus egy bárban látható vörös topban és sortban:
Végig kell verni a játékot Normál (Normal) fokozaton 100 százalékra, 2 órán belüli idő alatt.

Samus vörös topban és sortban egy város körül sétál:
Végig kell verni a játékot Normál (Normal) vagy Nehéz (Hard) fokozaton 100 százalékra, 2 órán túli idő alatt.

Samus teljes fegyverzetben egy kősziklán üldögél:
Végig kell verni a játékot Könnyű (Easy) fokozaton, vagy pedig Normál (Normal) vagy Nehéz (Hard) fokozaton 15 százalék felett és 4 órán túli idő alatt.

Samus kék feszülős ruhában (jumpsuit) látható:
Végig kell verni a játékot Normál (Normal) és Nehéz (Hard) fokozaton 15 százalék felett és 2 órán belüli idő alatt.

Samus vörös topban és sortban egy város fölé néz:
Végig kell verni a játékot Nehéz (Hard) fokozaton 100 százalékra, 2 órán belüli idő alatt.

Samus vörös topban és sortban egy ablak közelében ül:
Végig kell verni a játékot Normál (Normal) fokozaton 15 százalék alatt.

Samus teljes fegyverzetben áll, elöl rákozelítenek az arcára, a háttérben viszont nem, ahol szintén látható, ha jól vettem ki:
Végig kell verni a játékot Nehéz (Hard) fokozaton 15 százalék alatt.

Samus az űrsisakja nélkül látható, miközben a naplementét nézi:
Végig kell verni a játékot Normál (Normal) vagy Nehéz (Hard) fokozaton 15 százalék felett és 3 óra körüli idő alatt.

Az alábbiak a rendes játék, a Metroid: Zero Mission különféle megnyitható extra menüpontjai és játékmódjai (felül), a megnyitás módjának leírásával (alul):

A *Metroid Fusion* galéria megnyitása:
Össze kell linkelni a játékot az előző GBA-s *Metroiddal*, a *Metroid Fusionnel*.

A rendes galéria megnyitása:
Végig kell verni a játékot egyszer bármilyen fokozaton és eredménnyel, és megnyílik a rendes galéria, képek viszont csak akkor kerülnek bele, ha ez után újra végigverjük a játékot más módon.

A Nehéz Fokozat (Hard Mode) megnyitása:
Végig kell verni a játékot egyszer Normál (Normal) fokozaton bármilyen eredménnyel.

Az eredeti, NES-es *Metroid* megnyitása:
Végig kell verni a játékot egyszer bármilyen fokozaton és eredménnyel.

A zene tesztelő menü megnyitása:
Végig kell verni a játékot Nehéz (Hard) fokozaton egyszer, bármilyen eredménnyel.

Az Időlimites Kihívás (Time Attack) megnyitása:
Végig kell verni a játékot egyszer bármilyen fokozaton és eredménnyel, majd új játékot kell kezdeni az előző megnyerésekor mentett állással, az idő és az összegyűjtött tárgyak a térkép képernyőn jelennek majd meg.

Az alábbiak az eredeti, NES-es Metroid kódszavak, tehát végig kell verni először a rendes Metroid: Zero Missiont, így meg kell nyitni a NES-es Metroidot, és ott lehet ezeket beadni a Kódszó (Password) mezőben, sajnos kissé zavarosak, de remélem azért a szóközöket, space-eket mindenhol ki lehet venni, leírás felül, kódszó alul, természetesen:

255 Rakétával (Missile) és minden Fejlesztéssel (Upgrade) kerülünk a játékba, Űrruha (Suit) nélkül:
"000000 000020 --y000 000001?"

Touriannél kerülünk a játékba Űrruha (Suit) nélkül, látszólag semmivel és minden Erőnövelővel (Powerup):
"XX---X XXXXXX MKKKKK KKKKNN"

Norfairnél kerülünk a játékba, teljes Páncélzattal (Armor) és Golyóval (Ball), így a legjobb megnyerés már nem érhető el:
"gunpei yokoi? X11151 XXXXXn"

A játék elején kerülünk a játékba, Maru Mari nélkül:
"0G0000 000000 000000 000001"

A legjobb megnyerést kapjuk Űrruha (Suit) nélkül:
"X----- --N?WO dV-Gm9 W01GMI"

A Fejlesztői Mód (Debug Mode) bekapcsolása, állítólag összezavar mindent:
"BOMBS_ MISSLE SCREW_ ATACK_"

A Nehéz Fokozat (Hard Mode) bekapcsolása:
"999999 999999 KKKKKK KKKKKK"

Örök Rakéta (Missile) és örök Energia (Health) bekapcsolása, továbbá minden Fejlesztés (Upgrade) megszerzése:
"NARPAS SWORD0 000000 000000"

A játék elején kerülünk a játékba Golyóvá Változó képességgel (Morph Ball) és Bombákkal (Bomb):
"000000 000000 4G0000 00000H"

Norfairnél kerülünk a játékba teljes Páncélzattal (Armor), Golyó (Ball) nélkül, így a legjobb megnyerés már nem érhető el:
"gunpei yokoi? X11111 XXXXXn"

Újraindítás (Reset):
"000000 000008 000000 000008"

Norfairnél kerülünk a játékba 255 Rakétával (Missile), Űrruha (Suit) nélkül, ekkor Ridley, Kraid és az Anyaagy (Mother Brain) már halott, velük már nem kell végeznünk, Ridley és Kraid szobra meg lett ütve, és minden 100 százalékos:
"y19pVz YMRGC4 WV--00 0000XT"

Ridley és Kraid már halott, velük már nem kell végeznünk:
"000000 000008 000000 00K01O"

Touriannél kerülünk a játékba, teljesen feltöltve, készen a második megnyeréshez:
"V - - - - - - r - e69 t?A00e 00M04p"

Touriannél kerülünk a játékba, teljesen feltöltve, készen a harmadik megnyeréshez:
"X - - - - - - - N?WO dVue08 001GL2"

Touriannél kerülünk a játékba, teljesen feltöltve, készen a negyedik megnyeréshez:
"OV - - - - - - r - e6 9t?A08 000GTq"

Touriannél kerülünk a játékba, teljesen feltöltve, készen az ötödik megnyeréshez:
"7 - - - - - - zVw1Y T - YW01 - W5WCl"

Touriannél kerülünk a játékba, teljesen feltöltve, készen a legjobb megnyeréshez:
"5X - - - - - - - N?W OdVue0 0000iu"

Touriannél kerülünk a játékba, teljesen feltöltve, Űrruha (Suit) nélkül, készen a legjobb megnyeréshez:
"0iF - - - - - - w - q 3ax - 50 0000wx"

A játék elején kerülünk a játékba, a Csavaros Támadás (Screw Attack) képességgel:
"000000 000000 200000 000008"

Űrruha (Suit) nélkül kerülünk a játékba:
"JUSTIN BAILEY / ------ ------"

A játék elején kerülünk a játékba Űrruha (Suit) nélkül:
"000000 000020 000000 000020"

Norfairnél kerülünk a játékba, örök Rakétával (Missile), Űrruha (Suit) nélkül, szőkésbarna hajjal az alap zöldessárga helyett, a Rakétákat (Missile) leszámítva mindenféle tárgy és Fejlesztés (Upgrade) nélkül:
"SAMUS8 RIDLEY 444444 444444"

Touriannél kerülünk a játékba Űrruha (Suit) nélkül, látszólag semmivel:
"XXXXXX XXXXXXX KKKKKK KKKKKK"

Kraid Búvóhelyén (Kraid's Lair) kerülünk a játékba Űrruha (Suit) nélkül, Hosszú Sugárral (Long Beam), Jeges Sugárral (Ice Beam), Bombákkal (Bomb), Magasugró Csizmával (High Jump Boots), Csavaros Támadással (Screw Attack), Védőfelszereléssel (Varia) és 255 Rakétával (Missile) felszerelkezve:
"JUSTIN BAILEY ~~~~~~"

Norfairnél kerülünk a játékba Maru Marival, Hosszú Sugárral (Long Beam), Jeges Sugárral (Ice Beam), Bombákkal (Bomb), Magasugró Csizmával (High Jump Boots), Csavaros Támadással (Screw Attack) és Védőfelszereléssel (Varia) felszerelkezve, a Jeges Sugár (Ice Beam) pedig úgy fog kinézni, mint a Hullámsugár (Wave Beam):
"JUSTIN BAILEY (6 space, azaz szóköz) 000000"

SONIC BATTLE (GBA)

Az alábbi kódszavakat a Sonic Csapat Épületében (Sonic Team Building) kell beadni Emerl történetekor, és különféle kártyákat kapunk, a kártyák a bal oldalon, a kódszavak a jobb oldalon láthatók:

Amy kombó kártyájának megszerzése (Amy Combo Card): "alogK"
Chaos kombó kártyájának megszerzése (Chaos Combo Card): "EkiTa"
Cream kombó kártyájának megszerzése (Cream Combo Card): "ZAhan"
E-102 kombó kártyájának megszerzése (E-102 Combo Card): "tSueT"
Knuckles kombó kártyájának megszerzése (Knuckles Combo Card): "yU3Da"
Rouge kombó kártyájának megszerzése (Rouge Combo Card): "AhnVo"
Shadow kombó kártyájának megszerzése (Shadow Combo Card): "Armla"
Sonic kombó kártyájának megszerzése (Sonic Combo Card): "75619"
Tails kombó kártyájának megszerzése (Tails Combo Card): "OTrOl"

Végig kell verni a Történet Módot (Story Mode) minden karakterrel egyszer, majd utána minden egyes karakterrel le kell nyomni a játékot még egyszer Gerald Naplójának (Gerald's Journal) különféle bejegyzéseinek megszerzéséhez, a megszerezhető sorszámozott bejegyzések a bal oldalon sorakoznak, a megnyitásuk módja a jobb oldalon, értelemszerűen érdemes sorban menni:

Gerald Naplójának (Gerald's Journal) első bejegyzése: Végig kell verni Sonic történetét még egyszer.
Gerald Naplójának (Gerald's Journal) második bejegyzése: Végig kell verni Tails történetét még egyszer.
Gerald Naplójának (Gerald's Journal) harmadik bejegyzése: Végig kell verni Rouge történetét még egyszer.
Gerald Naplójának (Gerald's Journal) negyedik bejegyzése: Végig kell verni Knuckles történetét még egyszer.
Gerald Naplójának (Gerald's Journal) ötödik bejegyzése: Végig kell verni Amy történetét még egyszer.
Gerald Naplójának (Gerald's Journal) hatodik bejegyzése: Végig kell verni Cream történetét még egyszer.
Gerald Naplójának (Gerald's Journal) hetedik bejegyzése: Végig kell verni Shadow történetét még egyszer.
Gerald Naplójának (Gerald's Journal) nyolcadik bejegyzése: Végig kell verni Emerl történetét még egyszer.

Végül jöjjön még pár megnyitható dolog, pálya, karakter és mini játék, a dolgok a bal oldalon sorakoznak, a megnyitásuk módja a jobb oldalon:

A Zöld Domb Zóna (Green Hill Zone) extra pálya megnyitása: Végig kell verni a Történet Módot (Story Mode) minden karakterrel.
Chaos 0 rejtett karakter megnyitása: Történet Módban (Story Mode) Emerl epizódjában le kell győznünk őt, azaz Chaos 0-t.
Gamma rejtett karakter megnyitása: Történet Módban (Story Mode) le kell győznünk őt, azaz Gammát.
Az Aknakereső (Mine Hunt) mini játék megnyitása: Végig kell verni Történet Módban (Story Mode) Knuckles epizódját.
A Repülj és Kapd El (Fly and Get) mini játék megnyitása: Végig kell verni Történet Módban (Story Mode) Tails epizódját.
A Sebesség Démona (Speed Demon) mini játék megnyitása: Végig kell verni Történet Módban (Story Mode) Shadow epizódját.
A Kincses Sziget (Treasure Island) mini játék megnyitása: Végig kell verni Történet Módban (Story Mode) Amy epizódját.

GAMECUBE KÓDOK, TIPPEK ÉS CSALÁSOK

FREESTYLE STREET SOCCER (GC):

Örök Turbó (Turbo):
A főmenü Extrák (Extras) menüpontjának Titkok (Secrets) almenüjében adjuk be a következő kódszót: "Speedy01".

Maximális Képességek (Skills):
A főmenü Extrák (Extras) menüpontjának Titkok (Secrets) almenüjében adjuk be a következő kódszót: "Maxskill".

Több fegyver:
A főmenü Extrák (Extras) menüpontjának Titkok (Secrets) almenüjében adjuk be a következő kódszót: "E06J3CT5".

Mivel ezek közül csak kettő tér el a PS2-es kódoktól, azok is csak nagybetűben és kisbetűben, valószínűnek tartom, hogy a betűméret nem számít, és GC-n is működik minden PS2-es kód, mivel azonban kipróbálni nem tudtam a kódokat, így adom tovább, ahogy találtam őket, így nagy valószínűséggel biztosan működik minden. Tehát próbálkozzatok a PS2-es kódokkal is bátran.

PITFALL: THE LOST EXPEDITION (GC)

Az eredeti, klasszikus, Atari 2600-as Pitfall játék megnyitása:
A bejelentkező képernyőn be kell adni a következő kombót: L + R (ezeket végig lenyomva is kell tartani), X, X, Balra, Jobbra, X, B, A, Fel, X.

Az eredeti, klasszikus, Atari 2600-as Pitfall II: The Lost Caverns megnyitása, ami az Új Játék (New Game) és Állástöltés (Load Game) menüben válik kiválaszthatóvá:
Valószínűleg ezt a kombót is a bejelentkező képernyőn kell beadni: L + R (ezeket végig lenyomva is kell tartani), Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Y, Y, Y.

PLAYSTATION 2 KÓDOK, TIPPEK ÉS CSALÁSOK

BLOODY ROAR 4 (PS2)

Dragon Ryoho karakter megnyitása:
Karrier Játékmódban (Career Mode) 100000 DNA pontot kell összegyűjteni a fenti karakter megnyitásához.

Kohryu karakter megnyitása:
Karrier Játékmódban (Career Mode) 30000 DNA pontot kell összegyűjteni a fenti karakter megnyitásához.

Long karakter megnyitása:
Karrier Játékmódban (Career Mode) 5000 MAX DNA pontot kell összegyűjteni a fenti karakter megnyitásához.

Shina karakter megnyitása:
Karrier Játékmódban (Career Mode) 10000 MAX DNA pontot kell összegyűjteni a fenti karakter megnyitásához.

Uranus karakter megnyitása:
Karrier Játékmódban (Career Mode) 50000 DNA pontot kell összegyűjteni a fenti karakter megnyitásához.

Játék a Karrier Játékmódbeli Karakterekkel (Career Characters) Egymás Elleni Játékmódban (VS Mode):
Fejlesszünk fel egy karaktert Karrier Játékmódban (Career Mode), majd amikor Egymás Elleni Játékmódba (VS Mode) megyünk, tartsuk lenyomva az L1-et vagy R1-et.

CHAMPIONS OF NORRATH (PS2)

Egy új karakter húszadik szintre fejlesztése és hozzá 999 Képesség Pont (Skill Point) megszerzése kapásból:
Ez a módszer csak első szintű karakterrel működik, az alábbi kombót kell beadni rögtön a játék kezdése után, amikor megkapjuk az irányítást, és a fenti eredményt kapjuk: L1 (ezt végig lenyomva is kell tartani), R2, Háromszög, R3.

FREESTYLE STREET SOCCER (PS2):

Minden játékmód megnyitása:
A főmenü Extrák (Extras) menüpontjának Kódok (Codes) almenüjében adjuk be a következő kódszót: "GM2OPEN8".

Minden csapat megnyitása:
A főmenü Extrák (Extras) menüpontjának Kódok (Codes) almenüjében adjuk be a következő kódszót: "A11T3AM5".

Maximális Képességek (Skills):
A főmenü Extrák (Extras) menüpontjának Kódok (Codes) almenüjében adjuk be a következő kódszót: "MAXSKILL".

Mini Foci (Micro Soccer):
A főmenü Extrák (Extras) menüpontjának Kódok (Codes) almenüjében adjuk be a következő kódszót: "Z26BEXW8".

Új tárgy a Tárgylistában (Invertory):
A főmenü Extrák (Extras) menüpontjának Kódok (Codes) almenüjében adjuk be a következő kódszót: "E06J3CT5".

Örök Turbó (Turbo):
A főmenü Extrák (Extras) menüpontjának Kódok (Codes) almenüjében adjuk be a következő kódszót: "SPEEDY01".

Az Utcai Focicsapat (Streetballerteam) megnyitása:
A főmenü Extrák (Extras) menüpontjának Kódok (Codes) almenüjében adjuk be a következő kódszót: "5Y104D9A".

Gyenge ellenfelek:
A főmenü Extrák (Extras) menüpontjának Kódok (Codes) almenüjében adjuk be a következő kódszót: "WIMP_A.1".

INTELLIVISION LIVES! (PS2)

A Brickout meg nem jelent rejtett játék megnyitása, ami a Meg Nem Jelent (Unreleased) gépen lesz utána elérhető:
Teljesíteni kell a *Night Stalker* játék megadott Céljait (Play Goals), és megnyílik a fenti játék is.

A Deep Pockets: Pool & Billiards meg nem jelent rejtett játék megnyitása, ami a Meg Nem Jelent (Unreleased) gépen lesz utána elérhető:
Teljesíteni kell a *Las Vegas Poker & Blackjack* játék megadott Céljait (Play Goals), és megnyílik a fenti játék is.

A Hard Hat meg nem jelent rejtett játék megnyitása, ami a Meg Nem Jelent (Unreleased) gépen lesz utána elérhető:
Teljesíteni kell a *Frog Bog* játék megadott Céljait (Play Goals), és megnyílik a fenti játék is.

A "Combat & Sorcery" Intellivision játéksorozat TV reklámjának megnyitása:
Teljesíteni kell a *Sub Hunt* játék megadott Céljait (Play Goals), és megnyílik a fenti mozi is.

A "Space" Intellivision játéksorozat TV reklámjának megnyitása:
Teljesíteni kell az *Astrosmash* játék megadott Céljait (Play Goals), és megnyílik a fenti mozi is.

A "Sports" Intellivision játéksorozat TV reklámjának megnyitása:
Teljesíteni kell az *Auto Racing* játék megadott Céljait (Play Goals), és megnyílik a fenti mozi is.

LETHAL SKIES II (PS2)

Minden küldetés megnyitása a Hadjárat Játékmódban (Campaign Mode):
A játékban még felszállás előtt kell beadni a következő kombót a fenti eredmény eléréséhez: Le, R2, R1, Fel, Fel, L1, L2, L1, Start.

Minden küldetés megnyitása a Közelharc Játékmódban (Dogfight Mode):
A játékban még felszállás előtt kell beadni a következő kombót a fenti eredmény eléréséhez: R1, R1, R1, L2, L2, L2, Fel, Jobbra, Le, Balra, Fel, Start.

Minden repülőgép megnyitása a Hadjárat Játékmódban (Campaign Mode):
A játékban még felszállás előtt kell beadni a következő kombót a fenti eredmény eléréséhez: L2, L2, Jobbra, R1, R1, R1, Balra, Balra, R2, R2, R2, R2, Start.

Minden Mellékküldetés (Sidetrack Mission) megnyitása a Hadjárat Játékmódban (Campaign Mode):
A játékban még felszállás előtt kell beadni a következő kombót a fenti eredmény eléréséhez: L1, R1, R2, R1, Jobbra, Balra, Balra, Fel, Start.

Minden Speciális Küldetés (Special Mission) megnyitása a Hadjárat Játékmódban (Campaign Mode):
A játékban még felszállás előtt kell beadni a következő kombót a fenti eredmény eléréséhez: Balra, L2, L2, L1, Fel, Fel, Fel, Le, Start.

Az alábbi kód hatására a hangárban a Négyzettel váltogathatunk a repülőgépünk különféle festései, festményei között:
A játékban még felszállás előtt kell beadni a következő kombót a fenti eredmény eléréséhez: Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Jobbra, Balra, Jobbra, Balra, L2, R2, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Start.

Minden repülőgép elnyerése csalással:
A játékban még felszállás előtt kell beadni a következő kombót a fenti eredmény eléréséhez: L2, L2, Jobbra, R1, R1, R1, Balra, Balra, R2, R2, R2, R2, Start.

Extra repülőgép festések és festmények megnyitása:
A játékban még felszállás előtt kell beadni a következő kombót a fenti eredmény eléréséhez: Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Jobbra, Balra, Jobbra, Balra, L2, R2, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Start.

A Gyakorló Játékmód (Training Mode) Időlimites Kihívásának (Time Trial) megnyitása:
A játékban még felszállás előtt kell beadni a következő kombót a fenti eredmény eléréséhez: Jobbra, Jobbra, R1, R1, Fel, L1, L1, L1, Start.

Az A-10-es repülőgép becsületesebb elnyerése:
Teljesíteni kell a 2-es küldetést bármilyen osztályzattal.

Az AV8B-s repülőgép becsületesebb elnyerése:
Teljesíteni kell a 4-es küldetést bármilyen osztályzattal.

Az EF2000-es repülőgép becsületesebb elnyerése:
Teljesíteni kell a 6.2-es küldetést bármilyen osztályzattal.

Az F-14-es repülőgép becsületesebb elnyerése:
Teljesíteni kell az 1-es küldetést bármilyen osztályzattal.

Az F-15E-s repülőgép becsületesebb elnyerése:
Teljesíteni kell az 5-ös küldetést bármilyen osztályzattal.

Az F-22-es repülőgép becsületesebb elnyerése:
Teljesíteni kell a 10-es küldetést bármilyen osztályzattal.

Az F-25-ös repülőgép becsületesebb elnyerése:
Teljesíteni kell a 15-ös küldetést S osztályzattal.

Az F-35-ös repülőgép becsületesebb elnyerése:
Teljesíteni kell a 15-ös küldetést S osztályzattal.

Az F/A 18-as repülőgép becsületesebb elnyerése:
Teljesíteni kell a 7-es küldetést bármilyen osztályzattal.

Az F5Z-s repülőgép becsületesebb elnyerése:
Teljesíteni kell a 8-as küldetést S osztályzattal.

A JAS-39-es repülőgép becsületesebb elnyerése:
Teljesíteni kell a 3-as küldetést bármilyen osztályzattal.

Az S-37-es repülőgép becsületesebb elnyerése:
Teljesíteni kell a 11-es küldetést bármilyen osztályzattal.

Az S-47-es repülőgép becsületesebb elnyerése:
Teljesíteni kell a 16-os küldetést A osztályzattal.

Az SU-27-es repülőgép becsületesebb elnyerése:
Teljesíteni kell a 9.2-es küldetést bármilyen osztályzattal.

Az SU-35-ös repülőgép becsületesebb elnyerése:
Teljesíteni kell az SP2-es küldetést S osztályzattal.

Az YF-23-as repülőgép becsületesebb elnyerése:
Teljesíteni kell az SP1-es küldetést S osztályzattal.

NIGHTSHADE (PS2)

Hisui karakter megnyitása:
Végig kell verni a játékot Könnyű Fokozaton (Easy Mode).

Hotsuma karakter megnyitása:
Végig kell verni a játékot Normál Fokozaton (Normal Mode), és rendelkeznünk kell a memóriakártyán egy azonos régiójú (azaz nálunk ugye PAL-os) *Shinobi* mentéssel is, ráadásul a *Shinobi*t is legalább egyszer végig kell tolnunk hozzá, és megnyerés után kell lementenünk az említett állást.

Joe Musashi karakter megnyitása:
Végig kell verni a játék összes, 88 pályáját, ezt – mármint feltételezem, a pályaszámot – az osztályozó képernyő alján is követhetjük minden teljesített küldetés után.

Hibana második ruhájának megnyitása:
Végig kell verni a játékot Normál Fokozaton (Normal Mode).

Hibana harmadik ruhájának megnyitása:
Végig kell verni a játékot Nehéz Fokozaton (Hard Mode).

Hisui második ruhája:
Össze kell szedni mind a 88 titkos Klán Érmét (Clan Coin).

A Küldetés Játékmód (Mission Mode) első szintjének megnyitása:
Össze kell szedni 3 darab titkos Klán Érmét (Clan Coin).

A Küldetés Játékmód (Mission Mode) második szintjének megnyitása:
Össze kell szedni 14 darab titkos Klán Érmét (Clan Coin).

A Küldetés Játékmód (Mission Mode) harmadik szintjének megnyitása:
Össze kell szedni 24 darab titkos Klán Érmét (Clan Coin).

A Küldetés Játékmód (Mission Mode) negyedik szintjének megnyitása:
Össze kell szedni 35 darab titkos Klán Érmét (Clan Coin).

A Küldetés Játékmód (Mission Mode) ötödik szintjének megnyitása:
Össze kell szedni 45 darab titkos Klán Érmét (Clan Coin).

A Küldetés Játékmód (Mission Mode) hatodik szintjének megnyitása:
Össze kell szedni 56 darab titkos Klán Érmét (Clan Coin).

A Küldetés Játékmód (Mission Mode) hetedik szintjének megnyitása:
Össze kell szedni 68 darab titkos Klán Érmét (Clan Coin).

A Küldetés Játékmód (Mission Mode) nyolcadik szintjének megnyitása:
Össze kell szedni 80 darab titkos Klán Érmét (Clan Coin).

A Túlélő Játékmód (Survival Mode) első szintjének megnyitása:
Össze kell szedni 10 darab titkos Klán Érmét (Clan Coin).

A Túlélő Játékmód (Survival Mode) második szintjének megnyitása:
Össze kell szedni 21 darab titkos Klán Érmét (Clan Coin).

A Túlélő Játékmód (Survival Mode) harmadik szintjének megnyitása:
Össze kell szedni 31 darab titkos Klán Érmét (Clan Coin).

A Túlélő Játékmód (Survival Mode) negyedik szintjének megnyitása:
Össze kell szedni 42 darab titkos Klán Érmét (Clan Coin).

A Túlélő Játékmód (Survival Mode) ötödik szintjének megnyitása:
Össze kell szedni 52 darab titkos Klán Érmét (Clan Coin).

A Túlélő Játékmód (Survival Mode) hatodik szintjének megnyitása:
Össze kell szedni 64 darab titkos Klán Érmét (Clan Coin).

A Túlélő Játékmód (Survival Mode) hetedik szintjének megnyitása:
Össze kell szedni 76 darab titkos Klán Érmét (Clan Coin).

A Túlélő Játékmód (Survival Mode) nyolcadik szintjének megnyitása:
Össze kell szedni 88 darab titkos Klán Érmét (Clan Coin).

Az Időlimites Játékmód (Time Attack Mode) első szintjének megnyitása:
Össze kell szedni 7 darab titkos Klán Érmét (Clan Coin).

Az Időlimites Játékmód (Time Attack Mode) második szintjének megnyitása:
Össze kell szedni 17 darab titkos Klán Érmét (Clan Coin).

Az Időlimites Játékmód (Time Attack Mode) harmadik szintjének megnyitása:
Össze kell szedni 28 darab titkos Klán Érmét (Clan Coin).

Az Időlimites Játékmód (Time Attack Mode) negyedik szintjének megnyitása:
Össze kell szedni 38 darab titkos Klán Érmét (Clan Coin).

Az Időlimites Játékmód (Time Attack Mode) ötödik szintjének megnyitása:
Össze kell szedni 49 darab titkos Klán Érmét (Clan Coin).

Az Időlimites Játékmód (Time Attack Mode) hatodik szintjének megnyitása:
Össze kell szedni 60 darab titkos Klán Érmét (Clan Coin).

Az Időlimites Játékmód (Time Attack Mode) hetedik szintjének megnyitása:
Össze kell szedni 72 darab titkos Klán Érmét (Clan Coin).

Az Időlimites Játékmód (Time Attack Mode) nyolcadik szintjének megnyitása:
Össze kell szedni 84 darab titkos Klán Érmét (Clan Coin).

PITFALL: THE LOST EXPEDITION (PS2)

Harry az alábbi csalás után vizet fog inni a kulacsból, és a kulacs pontjai az életsávja felett ez után mindig tele lesznek töltve, nem fognak fogyni, ehhez azonban meg kell szerezni a kulacsot is először, anélkül nem megy a dolog:
A bejelentkező képernyőn be kell adni a következő kombót: L1 + R1 (ezeket végig lenyomva is kell tartani), Balra, Négyzet, Kör, Le, Négyzet, X, Négyzet, Kör.

Az eredeti, klasszikus, Atari 2600-as Pitfall II: The Lost Caverns megnyitása csalással, ami az Új Játék (New Game) és Állástöltés (Load Game) menüben válik kiválaszthatóvá:
A bejelentkező képernyőn be kell adni a következő kombót: L1 + R1 (ezeket végig lenyomva is kell tartani), Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Háromszög, Háromszög, Háromszög.

Harry helyett Nicole-t irányíthatjuk a játékban:
A bejelentkező képernyőn be kell adni a következő kombót: L1 + R1 (ezeket végig lenyomva is kell tartani), Balra, Fel, Le, Fel, Kör, Fel, Fel.

Az eredeti, klasszikus, Atari 2600-as Pitfall játék megnyitása:
A bejelentkező képernyőn be kell adni a következő kombót: L1 + R1 (ezeket végig lenyomva is kell tartani), Kör, Kör, Balra, Jobbra, Kör, Négyzet, X, Fel, Kör.

Az eredeti, klasszikus, Atari 2600-as Pitfall II: The Lost Caverns becsületesebb, alternatív megnyitása:
A játék közben az összes Bálványt (Idol) össze kell gyűjteni, és mindent meg kell vásárolni a Sámántól (Shaman), így is megnyílik az eredeti, klasszikus, Atari 2600-as Pitfall II: Lost Caverns.

RISE TO HONOR (PS2)

A Nehéz Játékmód (Hard Mode) megnyitása:
Teljesíteni kell a játékot a Normál (Normal) nehézségi fokozaton.

A Valamikor Kínában (Wong Fei-hung, azaz Once Upon a Time in China, nem tudom a hivatalos magyar címét, ha van neki) és a (Jing wu ying xiong, azaz Fist of Legend, ennek sem ismerem a magyar címét, ha van neki) című Jet Li filmek ruháinak megnyitása:
Teljesíteni kell a játékot bármilyen nehézségi fokozaton.

A fiatal Kit Yun és fiatal Michelle mozi megnyitása:
Teljesíteni kell a játékot bármilyen nehézségi fokozaton.

WRATH UNLEASHED (PS2)

Dupla Energia (Health) és Sebesség (Speed) az Egymás Elleni (Versus) és Csoportos (Team Fighter) összecsapások során, de nem a Háborús Játékok (War Games) során:
Nem tudom, hol kell beadni a következő kombót, talán a főmenüben vagy a játékban, próbálkozzatok mindkettővel: Le, Le, Fel, Le, Balra, Jobbra, Le, Fel, Fel, Fel, Jobbra, Balra, Négyzet.

Nagy karakterek a Stratégiai Térképen (Large Stratmap Characters):
Nem tudom, hol kell beadni a következő kombót, talán a főmenüben vagy a játékban, próbálkozzatok mindkettővel: Balra, Négyzet, Fel, Kör, Jobbra, Háromszög, Le, Háromszög.

Az Egymás Elleni Játékmód (Versus Mode) egyik karaktervariációja:
A következő kombót a karakterválasztó képernyőn kell beadni: L1, L1, Le, Le, R2, Select, R2, Select, R1, L1, R2, R1 + R1, Select.

Az Egymás Elleni Játékmód (Versus Mode) másik karaktervariációja:
A következő kombót a karakterválasztó képernyőn kell beadni: L1, L1, Le, Le, R2, Select, R2, Select, R1, L1, R1, R2 + R2, R2, Select.

Az rejtett Elefánt Medence Aréna (Elephant Pool Arena) megnyitása Egymás Elleni Játékmódban (Versus Mode):
Meg kell nyerni 20 csapatküzdelmet.

Az rejtett Fémkorszak Aréna (Metal Age Arena) megnyitása Egymás Elleni Játékmódban (Versus Mode):
Meg kell nyerni 100 aréna küzdelmet.

XBOX KÓDOK, TIPPEK ÉS CSALÁSOK

PITFALL: THE LOST EXPEDITION (X)

A feneketlen kulacs bekapcsolása, amiből természetesen akármennyit ihatunk:
A bejelentkező képernyőn be kell adni a következő kombót: L + R (ezeket végig lenyomva is kell tartani), Balra, X, B, Le, X, A, X, B.

Az eredeti, klasszikus, Atari 2600-as Pitfall játék megnyitása:
A bejelentkező képernyőn be kell adni a következő kombót: L + R (ezeket végig lenyomva is kell tartani), B, B, Balra, Jobbra, B, X, A, Fel, B.

Hiperütés Mód (Hyper Punch Mode), felteszem, sokkal nagyobbat sebzünk így:
A bejelentkező képernyőn be kell adni a következő kombót: L + R (ezeket végig lenyomva is kell tartani), Balra, Jobbra, B, Fel, B, Jobbra, Balra.

Harry helyett Nicole-t irányíthatjuk a játékban:
A bejelentkező képernyőn be kell adni a következő kombót: L + R (ezeket végig lenyomva is kell tartani), Balra, Fel, Le, Fel, B, Fel, Fel.

WWE RAW 2: RUTHLESS AGGRESSION (X)

Extra CAW pontok szerzése:
Meg kell nyerni egy Királyi Dörgés (Royal Rumble) versenysorozatot.

Még több extra CAW pont szerzése:
Meg kell nyerni egy Fő Versenyszámot (Main Event), WWE vagy Világcím (World Title) mérkőzést a Bunyómániánál (Wrestlemania) Szezon Játékmódban (Season Mode).

Extra pontok:
Meg kell nyerni a Ring Királya (King of the Ring) játékódot.

A Végső Csata Aréna (Armageddon Arena) megnyerése a Bemutató Játékmódba (Exhibition Mode):
Nyerni kell a Végső Csata Arénában (Armageddon Arena) Szezon Játékmódban (Season Mode).

A Visszavágás Aréna (Backlash Arena) megnyerése a Bemutató Játékmódba (Exhibition Mode):
Nyerni kell a Visszavágás Arénában (Backlash Arena) Szezon Játékmódban (Season Mode).

Az Ítéletnap Aréna (Judgment Day Arena) megnyerése a Bemutató Játékmódba (Exhibition Mode):
Nyerni kell az Ítéletnap Arénában (Judgment Day Arena) Szezon Játékmódban (Season Mode).

A Ring Királya Aréna (King of the Ring Arena) megnyerése a Bemutató Játékmódba (Exhibition Mode):
Nyerni kell a Ring Királya Arénában (King of the Ring Arena) Szezon Játékmódban (Season Mode).

A Nincs Irgalom Aréna (No Mercy Arena) megnyerése a Bemutató Játékmódba (Exhibition Mode):
Nyerni kell a Nincs Irgalom Arénában (No Mercy Arena) Szezon Játékmódban (Season Mode).

A Nincs Kiút Aréna (No Way Out Arena) megnyerése a Bemutató Játékmódba (Exhibition Mode):
Nyerni kell a Nincs Kiút Arénában (No Way Out Arena) Szezon Játékmódban (Season Mode).

A Királyi Dörgés Aréna (Royal Rumble Arena) megnyerése a Bemutató Játékmódba (Exhibition Mode):
Nyerni kell a Királyi Dörgés Arénában (Royal Rumble Arena) Szezon Játékmódban (Season Mode).

A Nyári Ütés Aréna (Summerslam Arena) megnyerése a Bemutató Játékmódba (Exhibition Mode):
Nyerni kell a Nyári Ütés Arénában (Summerslam Arena) Szezon Játékmódban (Season Mode).

A Túlélő Sorozatok Aréna (Survivor Series Arena) megnyerése a Bemutató Játékmódba (Exhibition Mode):
Nyerni kell a Túlélő Sorozatok Arénában (Survivor Series Arena) Szezon Játékmódban (Season Mode).

A Megbocsátatlan Aréna (Unforgiven Arena) megnyerése a Bemutató Játékmódba (Exhibition Mode):
Nyerni kell a Megbocsátatlan Arénában (Unforgiven Arena) Szezon Játékmódban (Season Mode).

A Bosszú Aréna (Vengeance Arena) megnyerése a Bemutató Játékmódba (Exhibition Mode):
Nyerni kell a Bosszú Arénában (Vengeance Arena) Szezon Játékmódban (Season Mode).

A Bunyómánia XIX Aréna (Wrestlemania XIX Arena) megnyerése a Bemutató Játékmódba (Exhibition Mode):
Nyerni kell a Bunyómánia XIX Arénában (Wrestlemania XIX Arena) Szezon Játékmódban (Season Mode).

Extra ruhák és belépő mozik elnyerése:
Szezon Játékmódban (Season Mode) lopni kell valakitől háromszor, az első két ellopott dolog mindig új ruha, amit a Saját Bunyóst Kreáló Menüben (Create a Wrestler Mode) lehet felhasználni, a harmadik ellopott dolog pedig az adott bunyós belépő mozija, amit a Mozi Menüben (Theatre Mode) lehet megtekinteni.

Minden Aréna (Arena) megnyitása:
Meg kell nyerni a Királyi Dörgést (Royal Rumble) Bumutató Játékmódban (Exhibition Mode) akkor, amikor a maximális mennyiségű bunyós szerepel benne.

Minden ruha megnyitása:
1500 pontot kell szerezni Hírnév Csarnoka Játékmódban (Hall of Fame Mode), és gondolom vagy megvehetjük ezen az összes ruhát, vagy megkapjuk mindet pluszba.

Minden mozi megnyitása:
5000 pontot kell szerezni Hírnév Csarnoka Játékmódban (Hall of Fame Mode), és gondolom vagy megvehetjük ezen az összes mozit, vagy megkapjuk mindet pluszba.

SWORD OF MANA (GBA) VÉGIGJÁTSZÁS (ELSŐ RÉSZ, A FIÚ TÖRTÉNETE)

A múlt havi recenzióban már érintettem a játék történetét és irányítását is, így most egyből vágjunk is bele a végigjátszás közepébe. Először a sráccal tolom végig a játékot, és dokumentálom kalandjaimat (természetesen lehet más úton is menni, és biztosan kihagytam pár mellékküldetést is), majd utána a lánnyal is nekiugrok az anyagnak a jövő hónapban, aki tehát vele akarja kezdeni, az malmozzon még egy kicsit. :) Mindenesetre a kis hölgy sztorijából is vissza fogok utalgatni a fiú történetére azokban az esetekben, amikor mindkét karakterrel ugyanazt kell tennünk, így a lányszimpatizánsok is hasznát veszik majd az alábbiaknak később. :)

A KALAND KEZDETE

Mint azt korábban említettem, az irányítást egy tömlöcben kapjuk meg. Rabtársainktól egyből megtudjuk, hogy a szörnybejáraton keresztül meg lehet pattanni, mellesleg felcseperedett hősünk még mindig emészti magát amiatt, mert kiskorában nem tudta megvédeni a lányt. A törött szobornál menthetünk állást, majd beszéljünk mindenkivel többször, utoljára a bejáratnál álló sráccal, és lassan el is kezdődik a gladiátorviadal. Az arénában a Sötét Úr nagyban uszítja a tömeget az eretnekek ellen, így, a közös ellenségképpel erősíti hatalmát, no meg cirkuszt is ad nekik, jól bevált római szokás szerint. Logikusan építi hatalmát, hiszen mint azt megtudtuk, régen a Mana varázslat segítségével uralkodott a gonosz zsarnok, Vandole, ő pedig ebből kiindulva azzal magyarázza a varázstudó Mana hívők (az állítólagos eretnekek) üldözését, hogy mind potenciális veszélyt jelentenek az országra. Az arénában egy méretes sakállal kell megküzdenünk, de természetesen ez még nagyon könnyű főnökharc, majd Willy barátunkkal szökjünk meg a szörnybejáraton át. Messzire ugyan nem jutunk, az ellenség elfogja hőseinket a hídon, ahol Willy elmondja, hogy ő is ismeri a lányt, és valószínűleg Topple városban található, ő sajnos már nem tud menekülni, de hősünk még harcba bocsátkozik a Sötét Úrral, aki egy laza kardsuhintással a mélybe löki őt a hídról.

TOPPLE VÁROS FELÉ

Hősünket Niccolo, a tesztben már említett kövér, emberszabású hörcsög-nyúl horgássza ki a tóból, aki mellesleg utazó kereskedő. Itt is találunk egy istennőszobrot, az ilyen aranyszínűeknél nem csak állást menthetünk, de feltölthetjük az energiánkat és varázserőnket is, tegyünk így. Ez után induljunk lefelé, éppen a főszereplő lánnyal futunk össze, akit megtámadott egy kámzsás íjász, azaz Chobin Hood, természetesen nyomjuk le, de ne a leányzót. :) A lány csatlakozik hozzánk, és kapunk tőle egy egyszerű mellékküldetést is, amit fogadjunk el, az itteni magas fűben kell megtalálnunk egy könyvet egy Topple városba való srácnak. Természetesen kaszaboljuk le a füvet, így a keresett tárgyon kívül még sok egyéb dolgot is találhatunk.
Ez után induljunk lefelé (a „képernyők” több képernyőre kiterjedő, scrollozó területek, melyeket rendszerint több irányba is el lehet hagyni, de azért elég könnyű eligazodni rajtuk, önmagukban nem alkotnak igazán nagy kiterjedésű labirintusokat, még a későbbi barlangokban és épületekben sem), jobbra, felfelé és a táblánál ismét felfelé (ahol egy kis magaslaton egy ládát is kifoszthatunk), és be is érünk Topple városába. Ezen az úton főleg apró nyúlszerű lényekkel futunk össze, amik ha beesteledik nem is támadnak. Természetesen mindig hagyjuk a lányt is harcolni, hiszen ha túl sokszor hátrahagyjuk, később is gyenge marad, ez természetesen fordítva is áll, amikor a lánnyal leszünk, a fiút is harcoltassuk és fejlesszük.

TOPPLE VÁROSBAN

A városban a lány ideiglenesen lelép tőlünk, miután illedelmesen megköszönte a segítségünket, itt szokás szerint találunk pár boltot, vásárolgassunk, és beszéljünk mindenkivel. A járókelőktől megtudhatjuk, hogy a Wendelbe vezető utat – ami természetesen a következő úti célunk – a Vinquette Hall fura ura lezárta, és hozzá is csak éjszaka lehet bejutni, ez persze mind hasznos infó. Az egyik házban egy öreg remegve tagadja, hogy Mana hívő lenne (többen viszont bátran kijelentik ezt), az unokája azonban leleplezi, és miután tisztázódnak a dolgok, az öreg elmondja, hogy a Sötét Urat csak a Mana Kardjával (Sword of Mana, a játék címe) lehet legyőzni, amiről Cibbától, egy wendeli bölcstől tudhatunk majd meg többet, irány tehát Wendel. Az öregtől mellesleg egy kötelet is kapunk, ami gyakorlatilag egy teleport eszköz, ha eltévedünk, vagy nagyon legyengülünk, kiteleportálhatunk vele a barlangokból vagy egyéb helyekről a legközelebbi szoborhoz. A fogadóban természetesen alhatunk, az emeleten egy ládát is találunk, és egy öregtől kapunk egy újabb mellékküldetést is, ha hozunk neki vércseppeket, fizet értük, és még kapunk tőle bonusz tárgyakat is. Menthetünk is a városban, Niccolot is viszontláthatjuk, és egy férfi még beszél nekünk a Vízesés Házikóról (Cascade Cottage) is, ami szintén nincs messze a várostól, és ahol egy nagy harcos lakik. Ezeken túl még egy Luke nevű kissráctól is elfogadhatunk egy mellékküldetést, akinek Marco nevű apját kell megkeresnünk, aki Wendelben dolgozik, sőt egy sült gőtehúst is át kell neki adnunk. Aztán van még egy gyógyszerész is, aki mézből (honey), mézhagymából (honey onion) és kockabogyóból (diceberry) energianövelő mézelixírt (honey elixir) készít nekünk. Azt hiszem az emberek egy részét, például Luke-ot csak nappal találjuk meg, de ebben nem vagyok száz százalékosan biztos. Ha mindennel végeztünk, a várost a bal felső részén tudjuk elhagyni, ekkor Niccolotól még egy noteszt (Poipoi Notebook) is vehetünk, ami nagyon hasznos dolog, térkép, szörnyenciklopédia és jegyzetfüzet (a fontosabb infók és küldetések itt is megjelennek) egyben, a megvásárlása különösen javallott.

ÚTON VINQUETTE HALLBA

A következő terepen – ahol már a nyúlszerű Rabiteok mellett darázsszerű Bebe-k is támadnak ránk – haladjunk felfele, jobbra és felfele, így elérkezünk egy táblához és egy lépcsőhöz, sajnos a lépcsőn nem tudunk egészen felmászni még, mert ugranunk is kellene rajta, ezt a képességet pedig még meg kell szereznünk. Haladjunk balra, felfele, balra, lefele és a táblánál balra, így el is érjük a Vízesés Házikót (Cascade Cottage), ahol csak egy levelet találunk, mely szerint a tulajdonos is Wendelbe ment. Ismét feltűnik a lány, kiderül, hogy a levél neki szól, és Sir Bogard írta. Egy apróbb nézeteltérés után a lány ismét csatlakozik hozzánk, és megkapjuk az első szellemünket is, a Wisp nevű, fény alapú szellemet, használati utasítással együtt. Ezeket lehet gyűjtögetni, mint a Pokémonokat, meg fejlesztgetni, és velük kell varázsolni is az R gomb segítségével, a hosszú és a rövid gombnyomás mellesleg más-más varázslatot eredményez. Induljunk vissza az előbb említett lépcsőhöz, menet közben a lány megtanítja nekünk az L gombbal kivitelezhető ugrást is, így már fel tudunk teljesen jutni, majd felfele és jobbra haladva (út közben van egy láda is) ismét Niccoloba és egy barlangbejáratba botlunk. Utólag, a cikk befejezése után szúrom közbe, hogy ahogy elnézem, Niccolo teljesen véletlenszerűen tűnik fel szinte minden pályán, így elképzelhető, hogy az általam említett helyeken nem találkozhatunk vele, máshol azonban igen.
A barlangban (Batmo Cave) már vannak denevérek, azaz Batmok, zöld zselégolyók, azaz Lime Slime-ok és más új ellenfelek is, itt felfele, balra, felfele, jobbra, felfele, balra, felfele, jobbra, lefele, jobbra, felfele, balra, felfele és jobbra haladva juthatunk el az első elágazásig. Itt menjünk felfele, irtsuk le az íjászokat, így már nyilazni is tudunk majd, ez után az elágazástól jobbra, lefele, balra, lefele, jobbra és lefele haladjunk, így ki is jutunk ismét a szabad levegőre. A barlangban már szembesülünk a játék szerintem egyik legidegesítőbb jelenségével, hogy egyes ellenfeleket csak karddal, egyeseket csak íjjal tudunk lenyomni, sőt már lesznek olyanok is, amiket jelenleg még meg sem tudunk sebezni, emiatt pár lépésenként fegyvert kell váltanunk a kényelmetlen menüben, ez ráadásul később még fokozódik, sőt a különféle fegyvereket különféle szellemekkel is meg kell majd támogatnunk a különféle lények sebzéséhez.
Nos innen már nem fogom írni részletesen a tennivalókat, mert egyrészt, ha minden lépést, ellenfelet és ládát külön dokumentálnék, nem lenne semmi élvezet és kihívás a játékban, továbbá, mint említettem, eltévedni sem nagyon lehet, no meg a végigjátszás is fél évig futna, mint a Golden Sun 2 esetében, tehát innen inkább a lényegre fogok szorítkozni, remélem emiatt nem fog senki sem túlságosan elakadni.
Haladjunk tehát a tájon, hamarosan eljutunk egy táblával jelzett elágazáshoz, menjünk tovább jobbra és felfele a Vinquette Hall felé, és elérkezünk egy régi horrorfilmeket idéző vaskapuhoz, ami nappal zárva van, tehát ha nappal jövünk ide, addig mászkáljunk vissza az előző képernyőre (állás közben nem telik az idő, csak mindig képernyőváltáskor), amíg éjszaka nem érünk a kapuhoz, ami ekkor nyitva lesz, és bemehetünk rajta.

A VINQUETTE HALLBAN

Hőseink az udvaron nagyon paráznak, amire rátesz egy lapáttal egy titokzatos ürge is, aki közli, hogy a kastély ura egy vámpír, nőkből szívogat ki vért. Menjünk be a kastélyba, az inastól megtudjuk, hogy a gróf alszik, meg kell várnunk, hogy felébredjen (amihez hőseinknek nincs túl nagy kedve a hely ijesztő jellege miatt, visszajönni viszont nappal nem lehet), mellesleg egy nő is előkerül, aki szintén szóba elegyedik velünk. Pár perc fecsegés után az inas által előkészített szobánkba kerülünk, innen menjünk a másik emeleti szobába, beszéljünk Isabellával, az említett hölggyel, és megtudjuk, hogy ő a vámpír gróf barátnője, meg is kéri majd a grófot a nevünkben, hogy tűntesse el a Wendelbe tartó útról a pecsétjét, továbbá elmeséli, hogy a Mocsári Barlangban, azaz a Marsh Cave-ben van egy begyűjthető szellem. Ha végeztünk, menjünk vissza a szobánkba aludni egyet, majd menjünk ki az ajtón, és viszontláthatjuk az inast, aki utal rá, hogy a lány (aki eltűnt a szobából időközben) vérét ki fogja szívni a vámpír gróf. Először menjünk Isabella szobájába, és olvassuk el a naplóját, majd arra menjünk tovább, amerre az inas távozott. Ismét egy kis labirintusba kerülünk, keressük meg a lépcsőt, menjünk egy szinttel lejjebb, és az egyik szobában a gömböt (metaball) lőjük szét nyíllal, ekkor csatlakozik hozzánk egy újabb szellem, akitől kapunk egy új mozdulatot is, az A+L kombóval leülhetünk pihenni, és ekkor növekszik az MP-nk, azaz a mágiapontjaink száma. Mellesleg megjelenik a Spirits menü is, ahol kiválaszthatjuk az aktív szellemet, nekem mondjuk jelenleg valamiért csak ez az új, láng alapú látszik, a korábban beszerzett fény alapú nincs sehol. Ez után menjünk vissza a felső emeletre, és keressük meg azt a szobát, ahol egy zombi kószál, eddig nem tudtuk megölni, de most az új, Salamander nevű szellemünk hosszú R gombos tűzgolyó támadásával már lenyomhatjuk, mint a bélyeget. Menjünk tovább, keressük meg a lépcsőt, menjünk le, és rövidesen elérünk egy koporsókkal teli szobába. Itt összefutunk a titokzatos emberrel, akivel még a bejárat előtt találkoztunk, aztán előkerül az inas is, aki átváltozik farkasemberré, és meg is kell vele küzdenünk. Ha győztünk, menjünk tovább, fel a lépcsőn, majd az ebédlőn át haladjunk még tovább, mentsünk állást, és a szobor után be is jutunk a vámpír grófhoz, akiről kiderül, hogy Lee-nek hívják, ami jó poén (gy.k. Christopher Lee volt valószínűleg a legismertebb Drakula gróf a filmtörténelemben). A közjátékban azt is megtudjuk, hogy a vámpír már nem szívogat vért, a Mana hívő nőket – persze akaratuk ellenére – csak koporsókba zárja, kvázi hibernálja őket, hogy egy nyugodtabb korban élhessenek, amikor a Sötét Úr nem üldözi majd őket, teszi mindezt barátja, az introból is ismert, jó oldalon álló Granz Úr tanácsára. Mivel a főszereplő lány nem akar koporsóban aludni, a gróf bedühödik, átváltozik egy nagy denevér-farkasemberré, és persze meg is kell vívnunk vele a főnökharcot, ami után ismét rendes lesz. Ekkor azonban a Sötét Úr emberei törnek be a kastélyba, így a gróf elküld minket, annyi információval, hogy a Mocsári Barlangba (Marsh Cave) az új szellemünkkel tudunk bejutni, és az ottani szellem segítségével tudunk majd továbbmenni Wendel felé.

SZELLEMVADÁSZAT

Menekülés közben a srác elesik, mint az introban, és végre mindkét főhősnek leesik, hogy a másik valóban az, aki, bár igazság szerint ennek túl nagy feneket kerítenek (végig ezen filóznak), hiszen kiskorukban csak pár percre találkoztak. Induljunk lefelé, majd az elágazásnál tovább lefelé, és ismét összefutunk Niccoloval, akitől egy kaktuszt vehetünk ezúttal. Erről is írtam a cikkben, egy roppant érdekes dolog, ha elültetjük egy cserépbe – itt éppen van egy –, akkor kinő egy nagy kaktuszház, melyben később több dolgot is tehetünk, jelenleg csak ültethetünk az emeleten két magot, melyek kombinációjából egy növény nő ki, mire újra meglátogatjuk a házat, akár rögtön az után, hogy kiléptünk belőle. Ha minden igaz nyolcféle mag lehet nálunk (amiket persze elég nehéz összegyűjtögetni mindenfelé), így természetesen elég sok kombinációs lehetőségünk is van, aki szeret kertészkedni, ezzel is jól elszórakozhat, persze ez nem szükséges a játék megnyeréséhez. Induljunk lefelé, de a hídon még ne menjünk át, hanem jobbra és felfelé haladjunk tovább, át a mocsáron – ahol többször is vásárolhatunk Niccolotól mindenfélét – egészen addig, amíg egy barlanghoz nem érkezünk, ahova természetesen menjünk be.
Legelőször itt akadtam el nagyon, több napra is, itt ugyanis pár lépés után egy furcsa fém valami állja az utunkat (ezek az emlegetett pecsétek, amiket a szellemekkel lehet feloldani), ütöttem-vágtam mindennel, szórtam rá a varázslatot, azonban arra csak nehezen jöttem rá, hogy például a tűz alapú szellemmel elkövetett varázslat más, ha kard van a kezünkben és más, ha íj. Nos a pecsétet úgy lehet csak megsérteni, ha íj van a kezünkben, és a tűz alapú szellemmel támadjuk a hosszú R gombos varázslattal. Ez már egy eléggé kiterjedt barlangrendszer, itt már jól el lehet tévedni, de éppen ezért a szöveges útleírás még hosszabb és követhetetlenebb lenne, ezért nem írok hozzá útmutatót. Utunkba akad egy olyan gömb is, amit csak karddal tudunk lenyomni (tehát ez egyszerű, persze 5 percet próbálgattam rajta minden varázslatot), és eljuthatunk egy olyan csapdába is, ahonnan nem tudunk tovább- vagy visszamenni, és a lenyomott ellenfelek állandóan újratermelődnek. Itt az a teendőnk, hogy lekaszaboljuk az ellenfeleket, és amikor végzünk, akkor nagyon rövid időre megjelenik egy láda, ezt ki kell nyitnunk, azonban ha nem vagyunk elég gyorsak, eltűnik, és jön egy újabb rakás szörny. A láda kinyitása után egy rulettszerű szerencsejátékot indíthatunk (ez is sokszor vissza fog térni később), ahol a forgás megáll, azt kapjuk, ez lehet néhány belénk álló karó vagy nyílvessző is (ez esetekben persze kezdhetjük újra a harcot), de ha az OK-n áll meg a forgás, akkor egy új, flail nevű fegyvert kapunk. Ez számomra és a szótáram számára ismeretlen szó, mindenesetre kábé úgy néz ki, mint egy nunchaku, csak az egyik végén bot helyett golyó van. Ezzel már kimenthetjük magunkat erről a mélyebb részről, használjuk a fegyvert a kikötőbójánál, és áthúzzuk magunkat a túloldalra. Ez után egy olyan helyet kell keresnünk, ahol a sárgás víz mindkét oldalán van ilyen kikötőbója, ott is húzzuk át magunkat a túloldalra, és persze ez után is használjuk az ilyen kikötőbójákat, erre sem fogok már kitérni a továbbiakban. Némi kóválygás után elérkezünk a barlang mélyére egy csillogó tárgyhoz, vegyük fel, kiderül, hogy valami tükör, és a hősnőnk szerint Isabellának kellene leszállítanunk, indulhatnánk is vissza, ám hatalmas földrengéssel egy méretes kétfejű sárkány jön be a képbe, egy újabb legyőzendő főnök. A sárkány lebírása után előkerül a keresett víz alapú szellem is, elég satnya állapotban, a lány szerint vízre van szüksége, hogy ismét életre keljen.

IRÁNY WENDEL!

Most menjünk ki a barlangból, ahogy jöttünk, majd a mocsaras terület egy részén el lehet menni jobbra, arra vegyük az irányt, ott tiszta vizet is találunk, ami segítségével életet lehelhetünk a kornyadozó szellembe. Megtudjunk, hogy a szellem neve Undine, ráadásul nőnemű, melyre különösen büszke, ergo valami girl power mozgalmas szellemlány. Ez után menjünk egészen vissza a vámpírkastélyba a már ismert úton és módon – bár elméletileg ez lenne a legnagyobb hülyeség, az üldözők karjaiba rohanni, de mint kiderül, már eltűntek onnan –, fel egészen Isabelle szobájába, tőle megtudjuk, hogy a tükrünk neve Hold Tükör (Moon Mirror), és természetesen varázslatos cucc, az emberek szívébe lehet vele belelátni. A saját szobánkban a két inassal is beszélhetünk, de ennek sok értelme szerintem nincs, ugyanígy a hosszú úton lejuthatunk a grófhoz is ismét, ő is új szöveget mond, de semmi hasznosnak tűnőt, valószínűleg ez a látogatás sem szükséges.
Ezek után menjünk vissza egészen a korábban látott hídhoz, és most már menjünk át rajta, a híd után egy újabb barlangba jutunk, azon belül pedig pár lépés után egy újabb pecsét állja az utunkat, ezt az új, Undine nevű szellemünkkel tudjuk lenyomni, a flail fegyverrel (bár talán más is jó), és a hosszan nyomva tartott R-es varázslattal. Ez a barlang nagyon kicsi, egyszerű, null perc alatt elérjük a túlsó végét, a Wendel Part (Wendel Coast) helyszínt, ahol még egy keveset kell mászkálnunk, és végre elérjük Wendel városát, a bejárat előtt balra tovább menve pedig mégy egy hatalmas ágyú romjait is megsasolhatjuk.

WENDEL, A NAGYVÁROS

Ez a város már elég méretes, ahogy azt többen is mondták. Kezdjük el a felfedezését, irány mondjuk a tér, ahol egy bárd népes közönségnek játszik egy Granz Úr által írt dalt a világbékéről. Hősünk rögtön szóba is elegyedik vele, és megtudjuk, hogy Granz Úr kastélyába nem könnyű bejutni, csak meghívóval lehet, és a Sötét Úr sem kedveli túlságosan Granz Urat és tanítványait. Természetesen beszéljünk másokkal is, és látogassuk végig a házakat. Az egyikben egy kisebb mellékküldetést vehetünk fel, ami az után fizet, miután sok ember kezébe szórólapot nyomunk, ez tehát könnyen teljesíthetőnek tűnik egy ilyen zsúfolt városban, sajnos azonban csak néhány célszemély hajlandó a lapot el is fogadni. Egy másik ürge egy fekete maszk megszerzéséért ígér be 500 pénzt. Aztán sokan emlegetik a Topple-i srác apját (akit ugye egy mellékküldetésben keresünk), megtudjuk róla, hogy itt lakott, de Menos-ba utazott tovább. A törpék kovácsműhelyében

fejleszthetjük a fegyvereinket és páncéljainkat, az egyik embertől megtudjuk, hogy északkeletre van a Gaia Barlang (Gaia Cave), aztán egy lány azzal is megbíz minket, hogy kérdezzük meg a város összes lakosát, nem neki adta-e véletlenül kölcsön a legjobb konyhakését, ő ugyanis elfelejtette, hogy kinek adta. Aztán kapunk olyan megbízatást is, hogy szerezzünk egy srácnak egy Csillogó Kardot (Glittering Sword), és egy ellenség (Heretic Hunter, azaz Eretnek Vadász) is felbérel minket, hogy 1000 pénzért Mana hívőket fogjunk neki. Végül a templomban megtaláljuk Sir Bogardot és Cibát, a nagy bölcset is, aki egy furcsa torzszülött, amolyan Yoda szerű karakter, akiből nem nézik ki az emberek, hogy nagy bölcs lovag. Hősünk némileg összekülönbözik velük, mert azt hiszik, csak azért akarja legyőzni a Sötét Urat, hogy nagy hős lehessen, ezért a srác dacosan elrohan, már a templom előtt van, amikor látja, hogy a Sötét Úr repülő szerkezete megérkezik a városba, hogy leszámoljon a Mana hívőkkel. A Sötét Úr és kísérete (köztük a vámpírnál is többször megfordult Titokzatos Ember, azaz Mystery Man, akiről most megtudjuk, hogy a Julius névre hallgat) felismeri hősünket, és jól meg is gyepálja, a srác úgy repül vissza a templomba, hogy még a nála levő tükör is széttörik. A két fickó egyértelműen a lányt akarja elfogni valamiért (úgy tűnik kulcsfontosságú karakter), Ciba az egyikükben a rég halott zsarnokot, Vandole-t is felismeri, majd némi harc következik, melybe nekünk nincs beleszólásunk, végül Julius elrabolja a lányt, a Sötét Úr pedig ismét jól megruházza a főszereplő srácot.

Hősünk a fogadóban tér magához Sir Bogard mellett, beszéljünk vele, majd kövessük vissza a templomba Cibához, sajnos azonban egyelőre még nem tudunk bejutni utána. Beszéljük a bárddal és a fehérhajú ürgével, ez utóbbi megkér minket rá, hogy eresszük szabadon a madarait. A fogadóban találunk egy törpét, aki elhatározta, hogy abbahagyja a törpeséget, ha ezt elmeséljük a kovácsnál a törpéknek, majd visszajövünk a törpéhez, megtudjuk, hogy ő volt az, aki ellopta a kést, azzal akarja levágni a szakállát. Ekkor befut a törpe fivére is, és jól leteremti a testvérét, amolyan Dr. Csernusosan, így az magába száll, és rájön, hogy nem tehet mást, törpének kell maradnia, és vissza kell adnia a kést is, amit vigyünk vissza a tulajdonosának, és kapunk valamit cserébe. Szintén a fogadóban menjünk a papagájos szobába, és eresszük el mindhárom papagájt, ahogy az egyik tag kérte, ez után ismét bemehetünk a templomba (na, erre sem volt könnyű rájönni, nem sok logika van benne). A templomban Sir Bogard és Ciba elmondja, hogy egész biztosan a 20 éve halott gonosz uralkodó, Vandole keze van a dologban, ezt a tükör széttörésekor látták meg, mellesleg a repülő jármű, amivel a lányt elrabolták a Westlake kikötőben található jelenleg, ahova a már említett Gaia Barlangon (Gaia Cave) át juthatunk el. Segítőinktől kapunk még egy újabb fény alapú szellemet, aztán mindenki elindul a maga útján, az egyikük nem tudom hova megy, a másikuk a Granz Kastélyba, hősünk pedig a Gaia Barlang (Gaia Cave) felé.

Egy kis hangulatkeltő moziban láthatjuk, hogy a papagájok sokfelé repülnek, például az erdőben meglátogatják a fehérhajú tulajdonosukat, aki éppen pártfogoltjával, az ifjú bárddal sátorozik, és meglepő módon az ellenséggel, pontosabban Julius-szal és egy Eretnek Vadásszal (Heretic Hunter) találkozik. Aztán láthatjuk, hogy Isabelle elköszön Lee gróftól, hogy az arénában most is harcolnak a foglyok, és, hogy az Eretnek Vadászok (Heretic Hunter) most is üldözik a Mana hívőket, végül láthatjuk a Sötét Urat és Isabelle-t összefutni az erdőben. Itt Isabelle ki is mondja, amit már sejtettünk, hogy a grófhoz hasonlóan ő is a mavole (valami halhatatlan vámpír-farkasember szerűség) fajhoz tartozik, és különösnek találja a Sötét Úr auráját, aki irányítása alá is vonja Isabelle-t (a nő kéri erre, hogy komolyan vagy cinikus hangnemben, az soha nem derül ki egyértelműen, de a későbbiekből nekem úgy tűnik, önszántából állt át a sötét oldalra). Amikor végre visszakapjuk az irányítást, a várost balra hagyjuk el, ahol lehet.

A FIÚK A BÁNYÁBAN DOLGOZNAK

A Gomba Erdőbe (Mushroom Forest) jutunk, az első képernyőn ismét ültethetünk kaktuszt, a másodikon pedig egy hármas elágazáshoz érkezünk. Induljunk mondjuk balra, a Törpe Barlang (Dwarf Cave) felé, és hamarosan láthatunk egy kis vizet és egy sziklát a túloldalon, ez is úgy működik, mint a kikötőbója, itt is a flail fegyverünkkel húzhatjuk át magunkat a túloldalra. Ez az erdő is elég kiterjedt, de azért előbb-utóbb elérünk a fontosabb részeihez, például egy hatalmas, sziklába vájt fejhez, ami beszélni kezd, ha megérintjük, és a mythril szót említi, ami után hősünk a városban akar majd érdeklődni. Azt meg gondolom már nem is érdemes említenem, hogy Niccolo most is többször az utunkba akad. A fejen kívül még eljuthatunk egy beomlott, elhagyatott bánya bejáratához (egyelőre használhatatlan), és egy sziklába vájt ajtóhoz, ami mögött egy törpékkel tömött kis lakóbarlangot találunk. Ez utóbbiban beszéljünk a törpékkel, mire megtudjuk, hogy a Mana Kardja (Sword of Mana) is mythrilből van, és egyik híres kovácsmesterük is el akarja készíteni megrendelésre a pontos mását, ezért elment mytrhilt bányászni. Szintén itt tudhatjuk meg, hogy a nagy fej mögött van a Gaia Barlang (Gaia Cave), és úgy juthatunk be, ha a fejnek mythrilt adunk, amit viszont az említett Elhagyatott Bányában (Abandoned Mine) találunk, ami veszélyes egy hely. Kapunk mellesleg egy küldetést is, a törpék megkérnek minket arra, hogy a fent említett társukat, Watts-ot is keressük meg, aki szintén a bányába ment. Ez után menjünk a bányába (vagy vissza, ha már jártunk ott), és most már hősünk talál is a romoknál valakit, egy kardsuhintással kiszabadít a romok alól egy törpét és három egérszerű lényt. Természetesen a törpe nem más, mint a keresett Watts, aki ás egy újabb bejáratot, és csatlakozik is hozzánk a bánya feltárásához.

A bányában ugorjunk fel a csillére, így gyorsan és könnyen utazhatunk, a csille sokszor körpályára áll, ilyenkor a megfelelő időben a kardunkkal váltsuk át a váltót, és haladhatunk tovább. Miután megállt a kocsi, menjünk egy képernyőt vissza, és onnan jobbra haladjunk tovább, majd mászkáljunk sokat. Előbb-utóbb elérünk egy újabb bányászcsilléhez, azon is utazzunk hosszan, és kapcsolgassuk a váltókat, majd megállás után már csak pár lépésre lesz a nagy mythril tárna. Persze ilyen fontos dolgot nem lehet ilyen könnyen megszerezni, megjelenik egy főnök, amolyan hosszú, ízelt óriásbogár, és természetesen meg kell vele küzdenünk. Győzelmünk után szerencsére nem kell a hosszú úton visszakeveregnünk, az egerek ásnak egy új kijáratot, amin hőseink automatikusan visszamennek a Törpe Barlangba (Dwarf Cave).

A törpék megünneplik a győzelmet, és megtudjuk tőlük, hogy éppen az ellenségnek gyártanak fegyvert, sokat nem is tudnak a világ dolgairól, csak ércet bányásznak és fegyvert gyártanak megrendelésre, anélkül, hogy törődnének a jó és a rossz harcával. Hősünk megpróbálja meggyőzni őket arról, hogy a Sötét Úr kompániája ártatlanokat gyilkol, de a törpék nem igazán hatódnak meg ettől, csak Watts kötelezi el magát határozottan a mi oldalunkon, megígéri, hogy a nála megrendelt Mana Kardja (Sword of Mana) klónt, az Ultra Kardot (Ultra Sword) inkább nekünk készíti el, mellesleg még a bányában találhattunk egy kaszát is, ami szintén fegyver. Watts lelép, elmegy a kaktuszba dolgozni, megfigyelhettük ugyanis, hogy a kaktuszban az ültetvényen kívül van egy kovácsműhely is, amivel eddig nem tudtunk mit kezdeni. Ha kibeszélgettük magunkat a törpékkel, menjünk vissza az erdő bejáratához, ahova a városból érkeztünk, és a cserépnél növesszük meg a kaktuszt, amibe menjünk is be, és most már különféle ércekkel és növényekkel fel is javíttathatjuk a fegyvereinket és páncéljainkat.

A GAIA BARLANGBAN

Ha megvagyunk a fejlesztgetéssel, menjünk vissza a sziklafejhez, az eltátja a bagólesőjét a nálunk levő mythril láttán, mi pedig bemehetünk a szájába, azaz a barlangba. Itt már beholderekkel is összefuthatunk (különféle pszichikai támadásaik vannak), meg különböző csapdákkal is, például mozgó falakkal. Pár lépés után egy újabb fémpecsétet találunk, én a Salamander szellem hosszú R-es támadásával tűntettem el, úgy, hogy a flail fegyver volt a kezemben, persze lehet, hogy más kombináció is beválik. Mindenesetre mögötte csak ládák vannak, ezt tehát nem kell feltétlenül eltűntetni, balra kell továbbmenni, ahol két fémgolyó állja el az utunkat, simán szét lehet őket csapni karddal (persze itt is rengeteget próbálkoztam varázslatokkal és más fegyverekkel). Ez után mászkáljunk tovább a barlangban, találkozhatunk Gnómmal is, aki egy föld alapú szellem, természetesen hagyjuk, hogy csatlakozzon hozzánk. Ha a szellemtől balra továbbmegyünk, egy újabb pecsétbe botlunk, ezt nem nagy meglepetésre az új, föld alapú szellemünk hosszú R-es támadásával törhetjük szét, nekem mellesleg éppen kard volt a kezemben, talán működik más fegyver esetében is. A pecsét után pedig ki is jutunk a barlangból a Tó Környéke, azaz a Lake Vicinity pályára.

A SIKERTELEN MENTŐAKCIÓ

Nem kell sokat mennünk, és elérjük Cibba sátrát, amit egy korábbi bejátszásban már láthattunk. Cibba kérdésére hősünk le is von a kalandjaiból pár Yodás bölcs következtetést, majd Cibbától kapunk még pár plusz okosságot, például, hogy az erő (akarom mondani Mana energia) körülvesz és átjár minket, minden életformát, benne van a szörnyekben is, éppúgy, mint bennünk, blablabla. Az öreg meg is hív pár Rabite szörnyet vacsorára, hogy illusztrálja azt, hogy a szörnyekkel együtt is lehet élni (jó kérdés, hogy akkor miért támadnak meg minket állandóan), végül pedig belép hozzánk a csapatba, ami így újfent masszív két főre duzzadt (többre nem is fog soha).

Haladjunk tovább balra, itt már Eretnek Vadászokkal (Heretic Hunter) és farkasokkal is harcolnunk kell, majd balra továbbhaladva pár képernyő után fel is érünk a nagy repülő szerkezetre, amit most végre meg is láthatunk, valami díszes, hatalmas kagyló, apró propellerrel a tetején, tehát valami helikopterféleség. A gép fel is száll, mentsünk állást, ha akarunk, majd a felső kijáraton menjünk beljebb a gépbe. Valószínűleg a lakószintre érkezünk, sok szobába bemehetünk, és érdemes is a ládák miatt, majd a bal alsó szobában, ahol hőseink megjegyzik, hogy az ablak kitörhető, természetesen törjük ki az ablakot. A gép peremén jobbra induljunk, és láthatjuk az egyik kabin mögött Julius-t és a főszereplőlányt, az előbbi az utóbbitól valami kulcsot követel, és céloz rá, hogy tudja kicsoda a lány valódi anyja. A csajszi hajthatatlan, ezért Julius elhatározza, hogy megöli. Hőseink ekkor jelennek meg a színen, Ciba és Julius összecsapnak, Cibba egy varázslattól ájultan esik össze, a lány odadobja a srácnak a kulcsot – ami mint kiderül, a Mana Szentély (Mana Sanctuary) kulcsa –, ám elmenekülni ő már nem tud, végül a srácot is eltalálja Julius varázslata, és leesik a gépről a mélybe.

MENOS FALUBAN

Hősünk természetesen simán túléli a párszáz méteres zuhanást, ráadásul minden trükk és varázslat nélkül, és egy erdőben ér földet, éppen egy ismerős lány mellett, aki az eseményt viccesen úgy kommentálja, hogy „It's Raining Men", hehe (gy.k. ez egy régi sláger a The Weather Girls-től, jelentése: Férfieső). Természetesen hősünk azért derekasan beverte a fejét, legközelebb Menos Faluban (Menos Village) tér magához a fogadóban, ahova a lány vitte, és ahol ápolta, egyben tehát elértük a legutoljára kitűzött célpontunkat is. Itt ki is derül, hogy honnan ismerős a lány, ő Amanda, egykori rabtársunk a börtönből, aki szintén megpattant az óta. A beszélgetés után hősünk rosszabbul lesz, rémálmok kezdik el gyötörni, ekkor fut be a fehérhajú Devius, a volt papagájtulajdonos, és felajánlja a segítségét. Kicsit később Amanda pánikol egyet, hogy a főhős nem halhat meg – nyilvánvalóan kissé beleesett –, majd elrohan, és meglepő módon a főszereplőlány és Sir Bogard jön be ezután az ajtón. Erre hősünk is rögtön magához tér, és hamarosan kiderül, hogy a lányt Sir Bogard mentette meg, valaki pedig ellopta az ájultan fekvő hősünktől a kulcsot, vagy Amanda, vagy Devius.

Természetesen ezt a falut is járjuk be keresztül-kasul, beszélgessünk mindenkivel, vásároljunk, meg minden. A fogadóban találkozhatunk egy bűnbánó tolvajjal, aki elújságolja, hogy egyszer ellopott egy maszkot, de már nagyon megbánta, odaadja nekünk, hogy vigyük vissza a tulajdonosának, igaz ehhez úgy négy alkalommal kell megszólítanunk, ez tehát egy újabb mellékküldetés, és egyben egy korábbi mellékküldetés folytatása is. A pletykákból azt is megtudjuk, hogy a Jadd Sivatagban (Jadd Desert) található a mavole-ok által épített Időoltár (Altar of Time), továbbá a fogadó emeletén végig is hallgathatunk egy csomó születlenséget egy anarchista ürgétől, akinek mind a Sötét Úrból, mind a Mana hívőkből elege van, a szöveg első felét még nem nekünk intézi, így az értelmezhetetlen félmondatokból áll, a második pedig egész érdekes vallásfilozófiai gondolatokból. Mondókája végén megkérdezi, hogy megértettük-e, majd jön két Eretnek Vadász (Heretic Hunter), és letartóztatja az ürgét. Túl sok értelmét nem láttam ennek a közjátéknak, időnként egy-egy ilyen extra igennel is rábólinthatunk a haszontalan beszélgetésekre. Mindezek után az egyedül maradt beszélgetőpartner ad nekünk valamit, ha megszólítjuk. Az egyik házban szintén kapunk mellékküldetést, egy ismerős tag most a Csillogó Páncélért (Glittering Armour) ad pénzt, ha van ilyenünk, egyből le is tudhatjuk a dolgot. Beszélhetünk egy Eretnek Vadásszal (Heretic Hunter) is, aki elmondja, hogy hogyan működnek a gyűjthető Szellem Érmék (Spirit Coins), továbbá szintén feldob egy amolyan mellékküldetést, ha a játékban az összest összeszedjük, ad nekünk valamit. Elpletykálják az emberek azt is, hogy Amanda furcsán viselkedett, és a Jadd Sivatag (Jadd Desert) felé rohant, továbbá, hogy a férfi, aki után régóta hurcoljuk a sült gőtehúst, elhagyta már ezt a helyet is, ő is Jadd felé ment. Aztán felvehetünk egy olyan mellékküldetést is, amiben egy Priscilla nevű unokát kell előkerítenünk, aki a Devius Birtokra (Devius Manor) ment dolgozni, neki, ha minden igaz egy szemüveget (ha a rhinoloupe ezt jelenti) kell leszállítanunk. Mindezeken túl még megbíznak minket azzal is, hogy változtassuk a sivatagot erdővé, ez persze komolytalan dolog, legalábbis erre én nem láttam módot később sem, továbbá egy tag aerolite-ot is vásárolna tőlünk, akármi is az (levegőfény?). Ha mindennel végeztünk, menjünk vissza a lányhoz és Sir Bogardhoz a hírrel, hogy Amanda Jaddbe ment.

IRÁNY JADD!

Hősünk előreküldi a lányt és Sir Bogardot azzal az ürüggyel, hogy még ír pár sort Amandának, ha előkerülne, majd megkapjuk az irányítást, lefele hagyjuk el a falucskát, és vágjunk át a sivatagon. Út közben találunk egy újabb nagy ágyút és egy kaktuszcserepet is, a sivatag szerintem nem túl bonyolult, hamar elérjük Jadd arab beütésű városát minden különösebb probléma nélkül.

A várost szokásunk szerint járjuk be rendesen, beszélgessünk mindenkivel, vegyük fel az új mellékküldetéseket, shoppingoljunk, meg minden. Itt is összefuthatunk a Vega nevű sráccal (valószínűleg csak a Csillogó Páncélos (Glittering Armour) ügy után), itt a Csillogó Sisakot (Glittering Helm) akarja megszereztetni velünk, természetesen nem ingyen. Aztán itt is beszélnek az ürgéről, aki szereti a sült gőtét, de innen is továbbment a Devius Birtokra (Devius Manor), és hallhatunk egy történetet (egy „nagy kövér hazudozó" nevű ürgétől) arról is, hogy a mavole-ok építettek egy homoklabirintust. Ennek eléréséhez egy varázsló állítólag az alábbi segítséget vetette papírra: „az igazság a homokon túl van, de azok, akik az idő múlása ellen harcolnak, sosem láthatják meg azt". Felteszem, ez arra utal, hogy a vámpír-farkasember jellegű mavole-ok halhatatlanok (erre utalt sok jel is), míg a rendes emberek nem. Azt is megtudjuk, hogy Amanda is a Devius Birtokra (Devius Manor) ment tovább, ahogy Lester (az ifjú bárd, Devius pártfogoltja) is, akinek már szinte fanclubja is kialakult itt. Az egyik boltban is felvehetünk egy megbízást, ami hasonló a szórólaposhoz, ebben bizonyos emberekhez, azokhoz, akik hitelre vásároltak kell elvinnünk öt darab számlát, és így begyűjtenünk a tartozásukat a boltosné számára. Aztán találkozunk két másik – szintén varázslótól származó – szólással is, melyek szerint „legyen az akaratunk acélos, és könnyen átjutunk a sivatagon", továbbá „a homok egy végtelen folyamban folyik, ez által meghatározza a végtelen lépéseinket", ez utóbbi nyilván ismét az időre (homokóra) és a halhatatlanságra vonatkozik. Az öreg, aki ezt a két szöveget nyomta, azt is elmondja, hogy ezekre akkor emlékezzünk, amikor két fához érünk, ahhoz pedig, hogy a homokot megállítsuk, és meglássuk a kaput, nyolcas alakban kell mennünk a fák körül.

Ha mindennel megvagyunk (persze sok dolgot nem lehet még kipipálni teljesen, a számlásat sem), balra hagyjuk el a várost, és a helyi gróf, a már ismert fehérhajú Devius kastélyának kapujához érkezünk, a szabadon engedett papagájok szintúgy. Menjünk be a Devius Birtokra (Devius Manor), és természetesen itt is beszéljünk mindenkivel a földszinten, többek között azt is megtudjuk, hogy a gróf nincs itthon. A korlátokat át tudjuk ugrani, és megtalálhatjuk Primerát is, ő az, akinek a nagyanyja küldött valamit feljebb (igaz az idős asszony egy bizonyos Priscillát említett), vele többször beszéljünk. Először átadjuk az ajándékot, majd ő küld vissza egy cicapitét (kittypie) a nagyinak, a harmadik beszélgetésnél pedig az utolsó számla kapcsán (már ha a négyet kézbesítettük a városban) Bridgethez küld minket. Ha az ugyanúgy kinéző Briscillához megyünk a számlával (aki valószínűleg egyben Bridget is), akkor pedig azt az utasítást kapjuk, hogy Priscillához vigyük a számlát (de nem a Primera nevű Priscillához, feltételezésem szerint ugyanis a készítők úgy okoskodtak, hogy a háznál szolgáló két Priscilla és Briget közül az egyik-egyik új becenevet kapott). Másoktól megtudjuk, hogy Devius mester szobája a második emeleten van délre, északra pedig az óratoronyba juthatunk. Még a földszinten bemehetünk egy őrzött ajtón is (mert éppen beszáll egy papagáj, és a két őrt álló szobalány emiatt beenged minket), és bent Amandát láthatjuk viszont, aki elmondja, hogy valóban ő vette el a nyakláncot (ami azonos a kulccsal), de nem magának, hanem az aljas Devius kényszerítette erre, cserébe gyógyszert adott, ami megmentette hősünk életét. Amanda vissza is adja a nyakláncot, majd csatlakozik hozzánk, sőt némi romantikus csevelyt is kapunk bonuszba, lehet, hogy hősünk jelenleg még Amandába szerelmes és nem a főszereplőlányba, esetleg mindkettőbe egyszerre. Még ugyanitt lezajlik pár további jelenet is, a szoba mellesleg egy félig medúza nőé, Lady Medusáé, aki nagyon bánatos. Van még a szobában pár nyúlszörny és egy papagáj is, amikor pedig hősünk megkéri a nőt, hogy nyissa ki az ajtót (belépésünkkor bezárták mögöttük), a papagáj Amanda testvérének szerzeményét kezdi el dalolni, amit a fivér, Lester (a már ismert ifjú bárd, Devius pártfogoltja) Granz Úr számára írt. Hőseink ekkor rájönnek, hogy a papagáj nem más, mint Lester

maga, Lady Medusa ekkor átváltoztatja az egyik nyúlszörnyet is papagájjá, ebből pedig már egyértelműen látszik, hogy ő változtatgat embereket papagájokká, és ezért tűnedeznek el tehetséges énekesek a környékről, amit már többen is szóvá tettek. Lady Medusa egyébként végig valamiféle transzban van, ez látszik is rajta, és elég elszálltan is beszél arról, hogy valakivel együtt szeretne repülni meg énekelni, aztán félrelöki a legyilkolásunkra érkező szolgálókat (azért kéne meghalnunk, mert megtudtuk az úrnő titkát), és le is lép a már emlegetett Időoltárhoz (Altar of Time), ahol valaki várja. Ez után visszakapjuk az irányítást, kutassuk át az ájult szolgálókat, és megtaláljuk a kalitka kulcsát, amivel szabadítsuk ki a Lester-papagájt, ami persze elrepül, mi pedig természetesen kövessük. A kastély most tele van papagájokkal, az egyik megmaradt szolgálótól megtudjuk, hogy a tébolyult úrnő szinte mindenkit papagájjá változtatott. Most menjünk fel az emeletre (a lépcsőhöz az úrnő szobájával nagyjából szemben levő, lefele nyíló ajtón át juthatunk el), itt is találunk egy nem papagáj szolgát, ő Presio, szintén egy Priscilla-Bridget kinézetű mavole nő, ő végre kifizeti az ötödik számlát, és ha tovább faggatjuk, mesél ő is arról a labirintusról, amit az emberektől rettegő mavole ősei építettek a sivatagba. Tőle megtudjuk, hogy a folyó homok mögött van a labirintus bejárata, és azt is az orrunkra köti, hogy a folyó homokot egy homokos barlangban lehet leállítani egy kapcsolóval. Ha még feljebb megyünk, akkor a rendes Priscillával és Bridgettel is beszélhetünk (de persze Primera volt az általunk keresett Priscilla, mint tudjuk), ez utóbbi arról mesél, hogy a sült gőtehúst kedvelő pasas innen is továbbállt, Ishe-ben szerzet munkát. Ha ezekkel is megvagyunk, elhagyhatjuk a kastélyt.

Jadd városában hőseink beszélgetni kezdenek ismét, úgy gondolják Lester is az Időoltárhoz (Altar of Time) repült, tehát ez lesz a következő célpontunk. De előtte még körbeszaladhatunk a városban, azt hiszem az egyik ember új dolgot mond (mintha korábban nem hallottam volna), mely szerint Devius gróf bezárva tartja a beteg anyját, ergo Lady Medusa az anyja, és nyilván az a betegsége, hogy félig medúzává vált. Most befejezhetjük a számlás mellékküldetést is a boltban, persze sok haszna nincs, az egész végén 200 pénz üti csak a markunkat, ha valaki nem akar becsületes lenni, sokkal többet is nyerhet a mellékküldetésen, akkor kell abbahagyni a számlák kihordását, amikor egy ezrest akarunk behajtani, és a becsületes fizető tízezret ad nekünk azzal, hogy a boltosné elszámolta magát, de ő becsületes, természetesen ezt a pénzt érdemes megtartani.

SIVATAGI VIHAR HADMŰVELET

Ha végeztünk a városban, lefele hagyjuk el azt, és megérkezünk a Jadd Sivatagba (Jadd Desert), amin nem nehéz átkecmeregni. Pár képernyő után elérünk egy mérgező felhős területet, ahol valaki szidja az embereket és minden élőlényt, mert irigyli őket, ugyanis neki rosszabb élet adatott meg. Sajnos a mérgező felhőn még nem tudunk átmenni, vissza kell fordulnunk, keressük meg a két egymás mellett álló pálmafát, amik felett kicsivel egy homokzuhatag is látható, ezek körül kezdjünk el nyolcasokat írni, az egyik irányba nem megy a dolog, ha ezt tapasztaljuk, próbálkozzunk a másik irányba, és megáll a homokfolyam, mi pedig bekerülünk a mögötte levő barlangba. Itt a szörnyek ellen (vannak ilyen koponyamaszkos ürgék és alakváltó ládák is többek között) a leghatásosabb a kasza, más fegyver a koponyamaszkosakat úgy nézem nem is fogja. A kikötőbójánál természetesen a flail fegyvert használjuk, és hamar el is érjük a barlang túlsó kijáratát. Itt kövessük a homokfolyót, és essünk bele a homokörvénybe, ekkor újabb barlangba jutunk, ahol ismét összefutunk Niccoloval is. Ez is nagyon kicsi barlang, álljunk rá mindkét kapcsolóra, és menjünk ki a kijáraton, majd menjünk ismét az örvényhez, de ezúttal ne essünk bele, menjünk tovább mellette, és be a következő barlangba. Itt egy újabb fémpecsét állja az utunkat, ez is föld alapú, ez a sárga színéből is látszik, tehát a föld alapú szellemünk hosszú R-es támadásával robbantsuk szét, nálam a flail volt az aktuális fegyver mellesleg. Ebben a barlangban is találunk egy kapcsolót, kapcsoljuk át, aztán menjünk ki a kijáraton, ez is csak egy mini barlang. Kint haladjunk tovább, a köves és bozótos terület csalóka, úgy tűnik, mintha nem lehetne ott átmenni, de át lehet. Ez után menjünk be a következő barlangba, ebben egy ponton le kell nyomni a szörnyeket ahhoz, hogy a mögöttük levő homokzuhatag eltűnjön, és megnyíljon a továbbvezető út, mellesleg ekkor kapunk egy fejszét is. Ha itt továbbmegyünk, álljunk rá a kapcsolóra, és megtudjuk, hogy ez egy távoli dolgot változtatott meg. Menjünk visszafelé, láthatjuk, hogy az egyik mozgatható fal tűnt el, ott továbbmehetünk, majd a következő kapcsolóval még tovább, az azutánival pedig egy korábbi falat tűntethetünk el, ami csak egy ládához vezet. Most azonban már tovább is tudunk menni az utolsó kapcsolótól, tegyünk így, és ismét a szabadba jutunk. Haladjunk tovább, hamarosan két barlangot is elérhetünk, az elsőbe be tudunk menni, ez egy furcsa kőgolyót rejt (amin egy szellem arca látszik), itt nyomjuk le az összes ellenfelet, és kiszabadul a kőgolyóba zárt szellem, no és természetesen csatlakozik is hozzánk. Ekkor megnyílik a golyó mögött is az út, menjünk beljebb, kapcsoljuk át a kapcsolót, majd hagyjuk el a barlangot, és menjünk a másikhoz, aminek a bejáratát egy kék fémpecsét zárta le. Nem meglepő, hogy a pecsétet Jinn, az új, szél alapú szellem hosszú R-es varázslatával tudjuk széttörni, ehhez az alacsonyabb szintre kell lemennünk (egyébként a szűk hely miatt mindig előbb támadna a pecsét, mint mi), és az íjunkat kell kézbe vennünk, más fegyverrel nem tudunk neki ártani. Menjünk át ezen a mini barlangon is, majd haladjunk a szabadban lefelé, de ne menjünk még jobbra az össze-vissza kanyargó homokfolyamba. Lefele haladva újabb mini barlangba jutunk, használjuk a flailt a kikötőbójánál, kapcsoljuk át a kapcsolót, majd menjünk vissza az előbb említett homokfolyamokhoz, felül haladjunk jobbra, és menjünk be itt is a barlangba.

Végre elérkeztünk az Időoltárhoz (Altar of Time), ahol fekete-fehérbe megy át a kép, és megleljük Lady Medusát is, papagájokkal körülvéve. Amanda megkéri a nőt, hogy változtassa vissza emberré az öccsét, hősünk pedig megjegyzi, hogy megállt a homokóra, ergo megállt az idő, a fekete-fehér ábrázolás is erre utalhat. Ekkor Lady Medusa tombolni kezd, leüti Amandát, és azzal vádol minket, hogy elvesszük a családi emlékeit, Granz Urat és a gyermekeit. Végül őlédisége átváltozik hatalmas medúzafejjé, egy ide-oda teleportáló főnökké, ekkor természetesen le kell nyomnunk, de vigyázzunk vele, mint a mitológiai medúza, ez is rendelkezik kővé változtató varázslattal. Győzelmünk után előkerül egy lant, és befut Sir Bogard, a papagájjá változtatott Lester és a főszereplő lány is, aki feléleszti az ájult medúzanőt, aki persze mint szinte minden japán RPG-beli főnök, a csetepaté után megjavul. Megtudjuk, hogy Lady Medusa nem más, mint Granz Úr felesége, aki ugye hősünk egykori zenetanára, és egyben egyike a három hősnek, aki húsz éve megszabadította a világot Vandole-tól, a gonosz tirannustól, no meg mellesleg az előző uralkodó is. A nő ránk bízza férje egykori lantját (erről is volt szó az introban), majd érdeklődik a férje után, és végül meghal, azt azonban még elmondja, hogy ha a papagájok isznak a véréből, visszaváltoznak emberré. Aztán befut Devius is a Sötét Úrral az oldalán (az is kiderül, hogy mindketten Granz Úr és Lady Medusa gyermekei), és a varázslatuk hatására eltűnik Lady Medusa holtteste, így sajnos nem lesz olyan könnyű Lester emberré visszaváltoztatása. Ismét megszerzik a kulcsot is, és a Sötét Úr is elteleportálja magát, hogy kinyissa a Mana Szentélyt (Mana Sanctuary), Devius pedig elteleportálja Sir Bogardot valahová, árammal jól megrázza Amandát, és meginvitálja a többieket a kastélyába, hogy ott szörnyű bosszút állhasson az anyja miatt, legvégül magát is elteleportálja. Amanda rosszul lesz, elszíneződik és megtámadja a főszereplő leányzót, majd elmondja, hogy valami szörny, egy medúza beleköltözött, és át akarja változtatni, megkéri hősünket, hogy ölje meg, mielőtt ez bekövetkezik, tegyünk is így, amikor visszakapjuk az irányítást. A drámai jelenet után a főhősnő még vissza tudja hozni Amandát az életbe egy rövid időre, aki ismét normális lesz, az általunk kiontott medúzavérétől pedig visszaváltozik az öccse, Lester is emberré. Amanda sajnos ez után végleg meghal, ám még áldását adja, hogy hősünk, plátói szerelme tárgya összejöjjön a főhősnővel.

DEVIUS KASTÉLYÁBAN ISMÉT

Szerencsére a fenti jelenetek után nem kell a hosszú és unalmas, ezer barlangon keresztülvezető sivatagi úton visszamennünk, ezt megspórolja a játék nekünk, a következő jelenetben hőseink már Devius kastélya előtt állnak, hogy leszámoljanak a gonosz Devius-szal, majd később a Sötét Úrral is, és megmentsék Sir Bogardot. Ismét egy kis drámázás következik, hősünknek lelkiismeret furdalása támad amiatt, mert megölte a két főgonosz anyját, így gyakorlatilag ugyanazt cselekedte, mint azok, amikor a szüleit megölték. A főhősnő és Lester mindenesetre bíztatják, hogy a jó úton halad, és Lester ad neki (nyilván egy fiolában) Amanda véréből, hogy változtassa vissza vele a többi papagájt is.

Ezek után bekerülünk Devius kastélyába egyedül, menjünk Lady Medusa szobájába, beszéljünk az ajtónállóval többször is, és továbbmehetünk az eddig zárt ajtón át az óratoronyba, ahol leginkább a flail hatásos az ellenfelek ellen. A nagy, vízszintes fogaskerekekre is rá tudunk ugrani, és haladni tudunk rajtuk, ez nem látszik túl jól, ezért nehéz erre a trükkre rájönni. Két úton is eljuthatunk az ajtónálló által említett haranghoz (ami nekem inkább sisaknak tűnik), felülről is megszólaltathatjuk a flail vagy az íj segítségével és lentről is bármilyen fegyverrel, addig ütögessük, vagy lövöldözzük, amíg a hosszabb, szebben csengő hangot nem adja, ez a harmadik hangja azt hiszem, ez nyitja a titkos ajtót. Ha harangoztunk, a harangos képernyőn (felülről kell érkeznünk) a fogaskerekeken keresztül mehetünk tovább, ekkor hamarosan elérünk egy kék fémpecsétig, amit természetesen a szél alapú szellem hosszú R-es varázslatával pusztítsunk el, nálam a flail volt az aktuális fegyver. A következő pecsétnél ugyanígy járjunk el, de az íj legyen a kezünkben, mert a lépcsőn magasabban van a pecsét, itt egyébként elmehetnénk oldalra is, de csak egy zárt ajtóhoz jutnánk, menjünk tehát a pecsét mögött tovább. Az utunkba akadó gömböt kaszával vagy karddal nyírjuk ki, majd egy idő után ismét csak fogaskerekeken ugrálva tudunk továbbhaladni, és rövidesen két haranghoz (sisakhoz) jutunk. Mindkettőt szólaltassuk meg a legjobb hangján, és egy dallam jelzi, hogy valahol kinyílt egy újabb ajtó, menjünk vissza az előbb említett zárt ajtóhoz, az utolsó pecsét előttről (amit ismét szét kell törni) jobbra kell menni ehhez, és többször kell fogaskerekeken ugrálni is. Hamarosan elérünk egy kis körfolyosóhoz, ennek mind a négy sarkában van egy-egy harang (sisak), ezeket is szólaltassuk meg jól, és alulról bemehetünk a kinyílt ajtón.

Az út végén elérkezünk a ketrecbe zárt Sir Bogardhoz, aki elmeséli, hogy a Mana erővel megmenthette volna Lady Medusát a medúzává válástól anno, és ez által persze Amandát is, de a Mana használók törvénye tiltja, hogy Mana varázslatot egy ember érdekében végezzenek, emiatt dühödött be Devius és a Sötét Úr annyira a Mana klánra és Sir Bogardra. A lovagot egyébként még nem tudjuk kiszabadítani, a kalitka csak Devius halálakor nyílik ki, menjünk tehát tovább, és mindjárt össze is csaphatunk Devius-szal, aki egy Cthulhu szerű repkedő szörnnyé, főnökké változik át. A csata egyébként egy forgó platformon zajlik, emiatt inkább távoli fegyvereket ajánlok az összecsapáshoz, flailt például. Győzelmünk után a súlyosan sérült Devius azt kéri, hogy öljük meg, hősünk azonban hezitál. Julius hangja is beszól a semmiből, hogy meg is ölhetjük, de meg is gyógyíthatjuk Devius-t, ő ad ez utóbbihoz elixírt, ha kell, de hősünk továbbra sem lép, ekkor egy groteszk bohóc bemászik a képernyőre és kiszippantja Devius lelkét.

A csata után hőseink kiegészülve Sir Bogarddal és Lesterrel megsiratják Devius kastélya előtt az elesett bajtársakat és ellenségeket, Lester még egy dalt is játszik az emlékükre Granz Úr lantján. Ismét egy hosszabb átvezető részt kapunk a zenei aláfestéshez, a dal megindítja a városlakókat, láthatjuk Lee grófot is a birtokán egy papagájjal, aztán a sivatag mérgezett felhős részét, ahonnan eltűnik a mérgezett felhő, végül láthatjuk még a távoli Granz Kastélyt, ahol a Sötét Úr, a hozzá csatlakozott Isabella, a bohóc és Julius is hallgatják a zenét. Ez után az egyik szolgálótól kapunk egy hold alapú szellemet, és csatlakozik hozzánk Lester (a főszereplő lány és Sir Bogard pedig hátra maradnak), úti célunk most a Granz Kastély (Granz Castle).

Mielőtt elindulnánk, menjünk azért Juddból vissza a Devius kastélyba, az előbb ugyanis hiába próbáltuk használni Amanda vérét a papagájokon, nem történt semmi, most viszont már az összes papagájt visszaváltoztathatjuk emberré, menjünk tehát körbe az épületben, tegyünk így, és beszélgessünk is a visszaváltozott emberekkel, igaz akad azért több visszaváltoztathatatlan valódi papagáj is.

ÚTON A GRANZ KASTÉLY FELÉ

Ha ezzel végeztünk, menjünk vissza a Jadd Sivatagba (Jadd Desert), és most a volt mérgező felhős terület felé vegyük utunkat, ez a hely a Miasma Glen (Miasma Völgy). Pár perc bolyongás után elérünk egy vízeséshez és egy barlanghoz, ez utóbbi a beszédes nevű Vízesés Barlang (Cascade Cave), menjünk is be a bejáratán keresztül. Itt a liánnal benőtt barlangok szájáról természetesen le kell vágnunk a liánokat, igaz akad olyan is, amit még nem lehet. Pár helyen kicsit el lehet tévedni, de ez sem egy veszélyes barlang, előbb-utóbb elérkezünk egy újabb átvezető részhez, ahol ismét Julius szól hozzánk a semmiből, majd a kék árnyéka materializálódik is, és közli velünk, hogy már eleget gyilkoltunk ahhoz, hogy átállhassunk hozzá a sötét oldalra, hogy aztán együtt uralhassuk a (Vandole) Birodalmat, és mellesleg ő az apánk. Hehe, na jó, ez utóbbit nem koppintja le Darth Vadertől. Persze hősünk, mint minden becsületes Jedi lovag nemet mond az ajánlatra, ezért Julius (vagy inkább maga Vandole) ránk uszít egy méretes növényfőnököt. Ha győzünk, a sérült növény elmenekül oldalra, és belebújik egy még nagyobb növénybe, amit szintén meg kell rendszabályoznunk (akkor támadjunk, amikor szétnyílik alul, mint a lövöldözős játékokban). Ha itt is győzedelmeskedünk, egy vicces, fa alapú szellem csatlakozik hozzánk, menjünk vele vissza az utolsó, lepucolhatatlan liánnal benőtt járathoz, sózzunk rá valamivel, mire a szellem kinyitja nekünk, varázsolnunk sem kell. Innen már csak pár lépés, és elérjük a barlang túlsó kijáratát.

Haladjunk tovább, menjünk be a következő barlangba, itt egy fal állja utunkat, mely előtt két különféle arcokat vágó szikla áll, ezek úgy működnek, mint a harangok, minden ütésre más grimaszt vágnak, addig üssük őket, amíg mindketten vigyorognak, és tovább is mehetünk. A következő területen három sziklaarcot is kapcsolgathatunk, sajnos ezek nem vigyorgó módban nyitják a kijáratot, és semmi tippet nem találtam hozzájuk (valahol biztos van), így kénytelen voltam a 64 kombinációs lehetőséget végig próbálni, nálam az alábbi kombó jött be, de ez lehet, hogy véletlenszerű. Mindhárom arcot a vigyorgás utáni első, kicsit lebiggyedt ajkú, de még nem dühös (azt hiszem inkább szomorú) fázisba állítottam, és újabb kijárat nyílt meg, amin természetesen bementem. Kis séta után egy zöld fémpecséthez érünk, ezt Dryaddal, az új, növény alapú szellemünkkel takaríthatjuk el az útból a hosszú R-es varázslattal, nálam mellesleg a flail fegyver volt kézben. Aztán hamarosan elérkezünk egy olyan kőarchoz, amit hiába csépelünk a jelenlegi fegyvereinkkel, nem akar átváltozni, itt nyírjuk ki a helyszín összes szörnyét, és megkapjuk a buzogányt, továbbá megnyílik egy kijárat (nem a fej mellett), arra menjünk tovább. Bent állítsuk a fejet lekonyuló szájú mérgesre (vigyor utáni állás), majd menjünk vissza az előző fejhez, és most már ott is kinyílt a járat, menjünk be. A következő területen négy kapcsolható fejet találunk, az egyik kicsit rejtve van egy lefele nyíló kis bejárat mögött, persze csak akkor vettem észre, miután a másik hárommal kétszer körbepróbálgattam a 64 kombinációt, emlegettem is a készítők felmenőit derekasan. Itt mind a négy fejet a vigyor utáni második állásra, a lekonyuló ajkú, mérges pofára kell állítani, és mehetünk tovább a bal oldali ajtón át gyűjtögetni, ha ezzel megvagyunk, akkor pedig mind a négy arcot a vigyor utáni harmadik, lekonyuló ajkú, bánatos állásba állítsuk, és haladjunk tovább a jobb oldali ajtón keresztül. Még pár képernyő, és végre kijutunk a barlangból, egy hídra érkezünk, ami a Granz Kastélyba (Granz Castle) vezet, ahol anno raboskodtunk is, vegyünk nagy levegőt, és menjünk be.

A GRANZ KASTÉLYBAN

Pár lépés után a kapunál nyugodtan borozgató (fúú-új, a gyerekeket alkoholizálásra csábítja az anyag, cenzort, cenzort!) Isabelle-be botlunk, aki közli velünk, hogy ő őrzi a kaput – ez hősünket rendesen meg is lepi, hisz amíg mi játékosok már értesültünk a nő árulásáról, a karaktereink nem. Még most sem biztos persze, hogy a nő teljesen átállt az ellenséghez, elmondja például, hogy a szerelméért teszi azt, amit tesz, és a szerelme lehet, hogy még mindig Lee gróf (azaz ő csak beépült az ellenséghez), de lehet, hogy új szeretőt kerített (a Sötét Urat vagy Julius-t), no meg az is lehet, hogy csak elvarázsolták, nem önszántából van itt. Össze kell vele csapnunk, majd Goremand, a torz bohóc megállítja a csatát, beparancsolja a nőt a várba, és ő is lelép, miután meginvitál minket a Sötét Úrhoz, hozzátéve, hogy nem biztos, hogy élve elérünk hozzá (azaz sok ellenfélen kell átverekednünk magunkat). Menjünk be a kastélyba mi is.

Valóban kemény ellenállásba ütközünk, amúgy eltévedni nem nagyon lehet a kastélyban, néhány ajtó még zárva van, és a korlátokat itt is átugorhatjuk. Válasszuk mondjuk a két első nyitható ajtó közül a jobb oldalit, így elérkezünk egy olyan Eretnek Vadászhoz (Heretic Hunter), aki nem támad meg minket, sőt beszél hozzánk (persze ha pár mellékküldetést nem csináltunk meg, lehet, hogy nem jelenik meg). Kiderül, hogy ő Vega, aki azért vásárolgatta tőlünk a különleges fegyvereket és páncélokat, hogy beállhasson a seregbe, ám most nem elégedett a munkájával, leginkább csak díszőrséget bíznak rá. Bocsánatot kér, ha bunkó volt, és belátja, hogy nem a fegyver teszi a nagy harcost, ezért fel is adja a katonáskodást, visszamegy inkább vállalkozónak, amint teheti, búcsúzóul még ad nekünk némi pénzmagot. Menjünk az itteni cellákhoz is, és az egyikben a régi cellánkat fedezhetjük fel, benne régi spanunkkal, Willy-vel. Mivel pillanatnyilag nincs kulcsunk a cellához, kiszabadítani még nem tudjuk, de megígérjük neki, hogy még visszajövünk, ő pedig azzal köszön el, hogy ő ráér, előbb intézzük el a Sötét Urat. Ez után menjünk vissza fel az emeletre, és

a bal oldali ajtón menjünk le, itt egy cellában néhány ellenfelet kell legyőznünk, ha ez sikerült, kapunk egy kulcsot, ami a középső ajtót nyitja fent, arra menjünk tehát tovább. Ha bőszen írtjuk az ellenfeleket, egy lándzsát is zsákmányolhatunk az úton, és előbb-utóbb elérjük Granz Úr szobáját. A szobában Sir Bogard vár ránk, majd azonnal befut a főszereplőlány is Willy-vel együtt, akit eszerint ő szabadított ki. A csapat megsiratja Amandát ismét, majd haditervet készítenek, mely szerint először ki kellene deríteni, hogy Granz Úr él-e még, másodszor pedig el kellene intézni a Sötét Urat, erre a feladatra hősünk és hősnőnk bizonyul a legjobbnak, a lány tehát belép a csapatba, Lester pedig kilép. Érdemes még beszélnünk a többiekkel manuálisan is, Willy elmondja, hogy ez előtt a szoba előtt kell felmenni a lépcsőn a Sötét Úrhoz, Lester pedig Granz Úr dalaiból tudja, hogy a könyvespolcokon néhány könyv titkos ajtót nyit. Menjünk a bal oldali könyvespolchoz, és olvasgassuk sorban Granz Úr naplóit. Ezekben leírja, hogy az egyik fia, Gurnda (aki Devius művésznéven futott, amíg le nem csaptuk) is az anyjához hasonlóan mavole fajú lett, ezért el kellett küldeni a mavole-ok közé. Aztán Granz Úr felesége, Lady Medusa is kezdett nagyon átalakulni medúza szörnnyé, ekkor Granz Úr a barátja, Sir Bogard segítségét kérte, de mint tudjuk, Sir Bogard nem segített a varázstudományával, mert azzal a szabályok ellen vétett volna. Lady Medusát ez után Lee gróf koporsójában büntetésből hazaszállították a mavole fajhoz, ugyanis szintén szabály (ez a mavole-oké), hogy a mavole-ok nem keveredhetnek az emberekkel. Még nyomjunk A gombot párszor a könyvszekrényre, hősünk megjegyzi, hogy nincs több napló, majd megkérdezi, hogy a hiányzó könyv helyére tegyen-e egy naplót, természetesen okézzuk le, így kapcsolhatjuk át a rejtett kapcsolót. Ez után már elhagyhatjuk a szobát, és a következő felfele tartó lépcső tetején bemehetünk az ajtón. Haladjunk tovább, egy helyen a vörös szőnyeg látszólag a falnak megy, de kövessük rendületlenül, és kijutunk a kastély peremén futó lépcsőre, amin menjünk tovább, és feljutunk a tetőre, amit már korábban is láttunk.

Itt egy óriási sassal kell megvívnunk egy újabb főnökharcot, ha legyőztük, mehetünk tovább, és elérjük végre a Sötét Urat, a bohócot és Isabelle-t ismét. Hősünk az ellenség szemére hányja szülei és Amanda halálát, aki ismét azzal vág vissza, hogy mi is elég sok vért ontottunk. Jön még egy kis duma, aztán összecsaphatunk a Sötét Úrral (a másik két figura időközben elteleportált), aki nem változik át nagyobb főnökké, de azért elég erős. Miután lecsapjuk, persze ő is nagyrészt megjavul, az apja mellőzte, ezért lett gonosz, és most már azt kéri az ismét megjelent Isabelle-től, hogy állítsa meg Julius-t, aki ezennel elsőszámú főellenséggé lépett elő, bár már eddig is sejthető volt, hogy ő irányította a Sötét Urat. Ekkor újra bemászik a képernyőre Goremand, a groteszk bohóc, és megbénít mindenkit, majd beszédet intéz a jelenlévőkhöz, és elveszi a medált (kulcsot) ezúttal Isabelle-től. Többek között céloz arra is, hogy ő is Devius és a Sötét Úr testvére, majd magába szívja a Sötét Úr lelkét is, aztán elkezdi cukkolni Isabelle-t, aki bedühödik, és egy fehér farkasszörnnyé változik. Ekkor kapunk ismét egy szélesvásznú átvezető részt, nyilvánvalóan potenciális jövőt, melyben egy havas tájon véresen és holtan fekszik a két főhősünk, és egy sárga hajú és ruhájú nő megy oda hozzájuk, majd még pár rémálom megjelenik hősünk szemei előtt, és teljesen máshol ébred fel.

ISHE VÁROSÁBAN

Az Isabelle és Goremand összecsapásról tehát lemaradtunk, valahogy átkerültünk máshova, a főhősnő, Willy, Sir Bogard, Lester, Cibba (aki természetesen megmenekült) és Selah társaságába. Selah, az álomban látott sárga hajú, sárga ruhás és vörös-sárga szoknyás nő most mutatkozik be, ő Sir Bogard és Cibba régi barátja, és Lestert is ő mentette meg. Beszéljünk mindenkivel, majd próbáljunk lelépni, ez azonban nem fog sikerülni, ekkor ismét beszéljünk Cibbával. Hősünkre és Cibbára ekkor rájön a depi, eszükbe jut, hogy nem tudták megmenteni a meghalt barátokat és ellenségeket, majd befut egy papagáj, aminek mondandóját Cibba tolmácsolja, így megtudjuk, hogy Julius megszerezte a medált (kulcsot), és be tud jutni a Mana Szentélybe (Mana Sanctuary). Cibba azt is elmondja, hogy a Mana Kardja (Sword of Mana) a Tengeralatti Vulkánban (Subsea Volcano) van (mondhatta volna előbb is), hősünk Lesterrel el is indul oda, míg a hősnő és Sir Bogard máshova indul. Előtte persze ismét beszélhetünk mindenkivel, Cibbánál kivételesen még válogathatunk is nyolc kérdés között, és rengeteg infót kihúzhatunk belőle, de ezek többsége már ismert az introból és a játékból, mellesleg tőle tudhatjuk meg azt is, hogy a Tengeralatti Vulkán (Subsea Volcano) Lorimar alatt van, tehát először oda kell mennünk, majd vissza kell térnünk ide a karddal.

Menjünk végre ki az ajtón, és kiderül, hogy Ishe városába jutottunk, egy új helyre. Szokás szerint térképezzük fel a várost, beszéljünk mindenkivel, vásároljunk, fogadjunk el új mellékküldetéseket, satöbbi. A járókelőktől megtudhatjuk például, hogy a várostól délre van a Fegyverraktár (Armory), északra pedig az Üvegsivatag (Glass Desert), továbbá a Mana Szentély (Mana Sancturary) egy időgörbületben található, és persze innen is továbbment a sült gőtehúst kedvelő ürge, innen Lorimarba indult. Az egyik törpének kockabogyó (diceberry) kell, ha van nálunk, oda is adhatjuk neki, egy másik ürgének szörnyekre ragadt bubu férgek kellenek, de a hosszú fajták, azoknak jobb az ízük, a megfelelőekért egy húszast fizet majd. Vicces az is, hogy egy kezdő kalandor kérdezget tőlünk, profiktól különféle dolgokat, például, hogy milyen gombkombinációval kell leülni, ez tehát amolyan beépített teszt, ha jókat válaszolunk, kapunk egy tollat. Egy másik, szintén kíváncsi ember azzal bíz meg minket, hogy ha szerzünk bölcsesség kártyákat (wisdom card), mutassuk meg neki is őket, és kapunk valamit cserébe. Aztán akad olyan is, aki a tollat venné meg tőlünk, sőt aki adta is rögtön visszavásárolná.

Induljunk a várostól lefelé a Fegyverraktárba (Armory), ami gyakorlatilag az Üvegsivatag (Glass Desert) folytatása, sok ládával és számos nagyon szemét ellenféllel, amik kővé változtatnak minket, és ha ez bekövetkezik, akkor annyi. Ezen a területen is találhatunk egy ágyút, a kezelőjével, egy torzonborz, ágyúgolyóra hasonlító ürgével, Prof. Bombbal. Az ágyú (az összes többivel egyetemben) ettől kezdve amolyan teleportként működik, gyorsan közlekedhetünk közöttük kilövéssel, az eddig meglátogatottak között és a lorimari között, amit még nem láttunk, és ami fent van északkeleten. Most már a többi ágyú mellett is találunk Prof. Bombot, tehát könnyen vissza is jöhetünk mindenhonnan, kivéve Lorimarból, ahol a Professzor megfagyott. Lövessük tehát magunkat át a következő fontos helyre, a Lorimar Kastélyba (Lorimar Castle).

A JEGES LORIMAR

Egy havas, jeges területre érünk, a térkép északkeleti csücskében fekvő nagy szigetre vagy kis kontinensre. Természetesen a jég csúszik, de ez nem okozhat problémát, pár képernyő után elérkezünk a Lorimar Kastélyba (Lorimar Castle), ahova menjünk is be. A kastélyban is jéggé fagyott embereket találunk, menjünk végig a zöld szőnyegen Lorimar Királyhoz (King Lorimar), csak ő nincs jéggé fagyva, és a Marley nevű nő sem, aki utánunk érkezik, és aki elmondja, hogy a király eladta a királyság lakosságát Vandolenak Mana varázserőért cserébe, ezért fagyott mindenki jéggé, de ettől függetlenül persze mindenki életben van. Szóba kerül egy megszelídíthetetlen, gonosz szellem is, amit Vandole adott a királynak, gyakorlatilag az fagyasztott meg mindenkit, és azt is megtudjuk, hogy a Tengeralatti Vulkánhoz (Subsea Volcano) csak úgy juthatunk el, ha a szellemet legyőzzük, és a varázslatát visszafordítjuk. A szellemet egyébként a Kahla Csúcsokon (Kahla Peaks) találjuk, mellesleg Marley-tól kapunk egy kulcsot is, amivel a kastélyban szabadon mozoghatunk.

A központi rész bal oldali ajtaját nyissuk ki a kulccsal, és arra haladjunk tovább, rövidesen ki is érünk a kastély túlsó kijáratán. Menjünk még tovább, az utunkba álló jégtömböket pedig karddal törjük szét, ezekre egyébként jó pár ütést kell mérnünk. Még valahol az út elején jobbra van három jégtömb, arra kell mennünk, a másik út zsákutca, igaz arra is elmehetünk pár ládáért. Előbb-utóbb elérünk egy barlanghoz, menjünk be, és bent egy plafonról csüngő, enyhén pókszerű főnökkel kell összecsapnunk, ami hóemberré tud minket változtatni, a távolság miatt a legjobb fegyver ellene az íj. Természetesen a szellem a legyőzése után megjavul, elmondja, hogy azért gonoszkodott, mert nem volt életcélja, de most már van, csatlakozik hozzánk, és mellesleg forró véresőt küld az egész királyságra, amit a szél még a kastélyba is befúj, és ami kiolvasztja a jégbe fagyott embereket. Durac, a király fia és az alattvalók bár dühösek a királyra, meghagyják az életét, majd a becsületes Durac herceg átveszi a trónt, és Marley-ról is kiderül, hogy a Granz család egykori cselédje, aki a herceg barátnője volt, ám a sok éves hibernációja miatt a herceg ifjú maradt, a cseléd azonban idős asszonnyá érett. Marley ez után elhagyja az újra életre kelt kastélyt, hőseink pedig ismét visszatértek a kastély elé.

Menjünk természetesen ismét be a kastélyba, beszéljünk a rengeteg emberrel, és megtudjuk, hogy a Tengeralatti Vulkánban (Subsea Volcano) a föld néhány helyen annyira vékony, hogy karddal átüthető, így elérhetünk új helyeket is. Sokan filóznak a szerelemről, és Durac király (aki most átvette apja helyét) is ránk bíz egy mellékfeladatot, meg kell keresnünk a szerelmét, Marley-t, és vissza kell hívnunk hozzá. Egy másik ember nyolc geode begyűjtésével bíz meg minket, mindegyik más-más szellem energiát rejt, ha elhozzuk neki az apró tárgyakat, ő majd kiereszti a szellem energiákat, bár ehhez az adott szellemmel is rendelkeznünk kell (ezt már csak én teszem hozzá). Aztán egy magányos öreg nagyon határozottan kunyerálja a kaktuszunkat, mert beszélgetni akar vele, én nem adtam neki, hiszen hasznos dolog, de lehet, hogy érdemes nekiadni, és végre megtaláljuk katonaruhában Marcot is, a sült gőtét kedvelő ürgét, ha átadjuk neki a húst, meghagyja számunkra a sült farkat, és visszaüzen a fiának, hogy majd valamikor hazamegy. Egy másik fazon elmeséli, hogy valaha útonálló volt, járt már a Földalatti Folyónál (Subland River) is, de egy tó miatt onnan nem tudott tovább haladni, szerinte van rá valamilyen mód, hogy a tóból eltűntessük a vizet, csak ő nem találta meg. Más teendőnk itt már nincs, menjünk vissza az ágyúhoz – az itteni Prof. Bomb is kiolvadt természetesen – és lövessük át magunkat a Köves Vadon Fegyverraktárba (Rocky Wilds Armory), ami korábban még nem volt elérhető.

A FÖLDALATTI FOLYÓ ÉS A TENGERALATTI VULKÁN

Itt haladjunk lefelé, majd jobbra, ahol kis sziklaplatformokat fogunk látni hamarosan, ezek is úgy működnek, mint a kikötőbóják, tehát az ilyeneknél a flail segítségével haladjunk tovább. Rövidesen elérünk egy barlangbejáratot, menjünk be, és megérkezünk a Földalatti Folyóhoz (Subland River), haladjunk itt is tovább. Ezen a terepen megint máshogy néznek ki azok a kis sziklaplatformok, amiknél a flail segítségével áthúzhatjuk magunkat, de azért felismerhetőek, vegyük tehát igénybe őket. Az egyik sziklaplatformnak nincs teteje, itt át kell ugranunk egy kis részt magunktól, elég becsapós ez a helyzet egyébként, ugyanis átlósan kell ugranunk, pedig a játékban szinte semmit nem lehet átlósan csinálni (például harcolni sem, igaz menni lehet), így ez akármennyire egyszerű dolog, nem volt könnyű rájönni. Máshol is kell még használnunk a flailt és az átlós (vagy sima) ugrást, és több helyen a falból ki kell húznunk egy-egy falnál sokkal világosabb színű, jól láthatóan attól elütő szikladarabot, ilyenkor a kitörő víz mindig lejjebb sodor minket, és mászhatunk fel újra. Idővel elérkezünk egy fekvő, működésképtelen robothoz, a címkéje szerint egy Vandole Birodalom által épített harci robot, ami valamilyen ...mer tulajdona, a név első fele azonban sajnos lekopott. A játékban mondjuk eddig nem volt említve senki, akire ez a név ráillene, legfeljebb Primera, a Priscilla szerű szolgálólány, de neki sem egészen így végződik a neve. A címke elolvasása után a robot feléled, majd megremeg a barlang, és egy hatalmas polip főnökkel találjuk szembe magunkat, ami egy tó közepén tanyázik (a csápjai ráadásul a szomszédos kis tavakból is kinyúlnak), ergo nagyobb hatótávolságú fegyverrel érdemes támadni, íjjal például.

Győzelmünk után menjünk balra, visszajutunk a robothoz, onnan pedig felfele haladjunk egy újonnan megnyílt járaton át, be is jutunk a Tengeralatti Vulkánba (Subsea Volcano), ahol természetesen mindenfelé lávatavak ontják magukból a mérges gázokat, itt egyébként vannak olyan vékonyabb talajrészek is (jól látszik alattuk a kavargó láva), amik a súlyunktól szakadnak át. Felfele és balra haladva hamarosan elérünk egy sárgásbarna fémpecsétet, álljunk mellé, és a hold alapú (Luna) szellem hosszú R-es varázslatával támadjuk, legyen a kezünkben mondjuk flail, de gondolom az íj is megteszi. Rövidesen látszólag zsákutcába kerülünk két láda mellett, de a sokkal mélyebb részre is le tudunk ugrani, tegyünk így, és haladjunk jobbra és felfele. Egy idő után ismét úgy tűnik, mintha nem tudnánk továbbmenni, egy nagyobb, elég durva területre lyukadunk ki, ahol kacskaringósan folyik a láva és elég kemények már az ellenfelek (igaz ez jellemző az egész barlangra, sokan lángra is gyújtanak minket, mint a láva). Itt is találunk a túlsó sziklafalon egy korábbiaknál nagyobb, világos, oda nem illő kődarabot, ezt mozgassuk meg, és menjünk be mögé. Itt ismét egy állásmentő szobrot és egy robotot találunk, a robot címkéje is hasonló az előzőéhez, és itt is le van kopva a tulajdonos neve félig, itt csak egy Ge... felirat látható rajta (talán Gemma?). A felirat elolvasása után ismét földrengés rázza meg a barlangot, majd bekerülünk egy földbeszúrt kardhoz és egy lángoló, gyík kinézető főnökhöz, ami néha egy lángoló gömbként mozog. A főnök legyőzése után vegyük fel a rozsdás kardot, ami természetesen a Mana Kardja (Sword of Mana), bár ebben hőseink kételkednek az ócska kinézete miatt, pedig hallhattuk Cibbától is, hogy a kard régen is rozsdás volt, csak a dicső Gemma harcosok kezében vált olyan csillogóvá, mint a nap.

IRÁNY AZ ÉRME TORONY

Szerencsére a játék megspórolja nekünk a visszautat, hőseink a kard megszerzése után visszautaztak Ishebe a barátokhoz, és ismét hosszú beszélgetés következik. Cibba is kételkedik már a kardban, Sir Bogard azonban elmeséli, hogy a kard végig rozsdás volt, csak Granz Úr meséiben és balladáiban csillogott (mellesleg, ha jól vettem ki Cibba, Sir Bogard és Granz Úr volt a három Gemma lovag, aki legyőzte Vandole-t, tehát ezzel elvileg Cibbának is tisztában kellene lennie). A társaság azt is kisüti, hogy igazából a kardnak nincs semmi hatalma, a harcos szívében kell lennie az erőnek, ami végül is bármivel előhozható lenne, akár egy fakarddal is, tehát potyára szereztük meg a kardot, pontosabban csak bölcsességet szereztünk vele. Most már Cibba ki is mondja, hogy Julius azonos a feltámadt Vandole-lal, és megtudjuk, hogy bár Julius be tud jutni a Mana Szentélybe (Mana Sanctuary) a tőlünk zsákmányolt kulcs segítségével, mi is bejuthatunk az Érme Tornyon (Dime Tower) keresztül, bár a torony régen elsüllyedt az Üvegsivatagba (Glass Desert), ezt Cibba hozta össze, és vissza is tudja csinálni. A társaság éppen elindulna a toronyhoz, hogy visszaemelje, és átmenjen rajta (ami rengeteg próba elé állítja a kalandort), de Selah megállítja a csapatot azzal, hogy a kaland előtt mindenkinek pihennie kellene egyet, a pihenés után pedig még egy nagy bulit is tart a csapat. Kapunk még egy romantikus jelenetet az Üvegsivatagban (Glass Desert) holdfénnyel meg mindennel, ahol hősünk kéz a kézben fogadja hősnőnknek, hogy megvédi bármi áron, aztán végre visszakapjuk az irányítást az ishe-i házban. Beszélgessünk ismét mindenkivel, Cibbától újra több dolgot is kérdezhetünk, elmondja többek között, hogy az Érme Toronyba (Dime Tower) a Romos Úton (Ruined Path) lehet eljutni, ami az Üvegsivatag (Glass Desert) északi részéről indul. Továbbá elmeséli azt is, hogy Gemma egy létező személy volt, egy konzul fia (mint hősünk), a szó tehát nem csak a három győző lovag gyűjtőfogalma, a nép Gemmát, a Mana Kardjának (Sword of Mana) őrizőjét akarta uralkodónak, de a remek kardvívó Gemma gyenge volt Vandole-lal szemben, és el is tűnt jó régen, senki nem hallott róla, legendává vált Granz Úr dalai hatására. Továbbá Cibba említést tesz arról is, hogy Sir Bogard valaha nős volt, ma özvegy (ez is hasznos infó lesz még), és a hősnőnek van egy igazi anyja is (ezt persze mi, játékosok már tudjuk, ha a karakterünk nem is). Ha a hősnővel beszélünk, csatlakozik hozzánk, belép a csapatunkba, ha pedig Willy-t szólítjuk meg, a srác közli, hogy előremegy Cibbával, hogy megemeljék a tornyot (levegyék róla a varázspecsétet). Ez egyébként már nem az első ilyen logikai/stratégiai bukfenc a játékban, miért jár a csapat mindig több kis csoportban, ez által több veszélynek kitéve, amikor mindenki ugyanakkor indul és ugyanoda tart? Végül Sir Bogard még arra hívja fel a figyelmünket, hogy a toronyhoz vezető úton egy nagyon trükkös pecsét állja majd utunkat, amit csak mavole-ok segítségével oldhatunk fel.

Ha kibeszélgettük magunkat, induljunk el végre, a városban egyébként még akad néhány újdonság, 40 ezerért vehetünk egy medvét, amit majd az árus később leszállít a helyi szállásunkra, valaki pedig megbíz minket azzal, hogy szerezzünk meg egy szörnytől egy csak éjszaka elérhető gyémántot az Üvegsivatagból, ezért egyébként egy ezres üti majd a markunkat. Az Üvegsivatag (Glass Desert) első szakaszától jobbra haladjunk tovább, és legyen éjszaka, amikor odaérünk (menjünk ki és vissza, ha nincs éjjel), mert csak akkor válik láthatóvá a csillogó híd. Menjünk át a hídon, és így haladjunk tovább, erre a hidas trükkre többször is szükségünk lesz, ha elakadunk, addig mászkáljunk ki és be, amíg éjszaka nem lesz, és nem látunk meg egy újabb hidat. Előbb-utóbb elérkezünk egy kapuhoz, ahol Goremand, a torz bohóc ismét előkerül, és elmondja, hogy Isabelle-t nem ölte meg, csak kicsit megkavarta, és egyelőre a mi lelkünket sem eszi meg, hagyja tovább pácolódni, állítása szerint átállt a mi oldalunkra. Azt is elmondja, hogy van egy kis oltár a Lepecsételt Barlangban (Sealed Cave), egy távoli, nyugatra fekvő szigeten, ott minden kérdésre találunk választ, oda pedig az Ishe alatti ágyúval juthatunk el. Ez után a lélekvámpír eltűnik, aki mellesleg Julius lelkére is szomjazik, mi pedig visszakapjuk az irányítást.

RÖVID KITÉRŐ A LEPECSÉTELT BARLANGBA

Az ajtón sajnos nem tudunk bemenni, tehát követnünk kell a bohóc tippjeit, ezúttal ráadásul gyalogszerrel kell visszamennünk Ishe-be, ahogy jöttünk, majd menjünk a várostól lefelé, és az ágyúval lövessük át magunkat a térképen újonnan megjelent legalsó helyre, a Lepecsételt Barlanghoz (Sealed Cave).

Jobbra meg is találjuk a barlang bejáratát, menjünk be, bent pedig keressük meg és kapcsoljuk át az öt kapcsolót, majd keressük meg a monumentumot, és olvassuk el a ráírt szöveget, mely szerint: „senki nem érintheti az ősi pecsétet, aki mégis megteszi, a Sötétség Sírőrzőjének Kaszájával fog találkozni". Természetesen a kérdést okézzuk le, tehát nyúljunk hozzá a tiltott dologhoz, és nyomjuk le a megjelenő főnököt. Ezzel bizonyítottuk, hogy az akaratunk erős, tényleg komolyan le akarjuk győzni Julius-t, hogy megvédjük a Mana Szentélyt (Mana Sanctuary), ezért jutalmul megkapjuk a Romos Út (Ruined Path) kulcsát, ami egy sötét szellem, ezzel végre teljes is lett a szellem kollekciónk, megvan mind a nyolc apróság. Ez után sajnos ismét manuálisan kell visszamennünk az ágyúhoz, majd természetesen lövessük vissza magunkat az Ishe Fegyverraktárhoz (Ishe Armory), és menjünk vissza Ishe-en és az Üvegsivatagon (Glass Desert) keresztül a Romos Út (Ruined Path) zárt kapujáig, ahogy korábban, és használjuk a kaput, amit az új, Shade nevű sötét szellemünk a fény szellem segítségével ki is nyit.

AZ ÉRME TORONYBAN

A Romos Út (Ruined Passage) leginkább egy labirintusnak nevezhető, haladjunk benne, néhány helyen magasabbról is le kell ugranunk, idővel pedig elérhetünk több fémpecséthez is. Ha gyűjtögetni akarunk, törjük le a kéket a Wisp nevű szellem hosszú R-es támadásával, és persze valami hosszabb hatótávolságú fegyverrel a kezünkben, mondjuk flaillel, és szedjünk össze mindent mögötte. A zöld pecsétnél ugyanígy járjunk el ugyanezzel a fegyverrel (és sajnos elfelejtettem lejegyezni melyik szellemmel, próbálkozzatok a zöld színűekkel), továbbhaladni pedig a lila pecsétnél kell, azt is a fenti módszerrel törjük le a Shade nevű, sötét szellemmel. Hamarosan egy elég csalóka helyre jutunk, ahol le/fel lehet ugrálni platformokról/platformokra, továbbá van pár kikötőbója is. A helyszínt a magasabb részen tudjuk elhagyni balra és jobbra, ahol zöldes fényt látunk beszűrődni. Menjünk balra, és a jobb oldali kapcsolót állítsuk vörösre, a bal oldalit hagyjuk zölden, majd menjünk vissza az előző, megváltozott terembe, és folytassuk utunkat az alsó részen megnyílt kijáraton át (igaz jobbra is elmehetünk még gyűjtögetni). Itt ismét két kart találunk, egyet alul és egyet felül, kapcsoljuk át az alsót, majd menjünk tovább, és az újfent megváltozott előző terembe jutunk. Használjuk a flailt a felénk eső, alsó kikötőbóján, majd menjünk tovább, be a következő, új járatba. Ha akarunk még gyűjtögetni, keressük meg a fémpecséteket, az elsőt, a homok szürkét a Luna szellem hosszú R-es varázslatával törjük szét (szokás szerint a flail megfelel fegyvernek), a következőnél pedig ugyanígy járjunk el a Salamander szellem segítségével. Ha kifosztottuk a ládákat, jöjjünk vissza, és haladjunk tovább, hamarosan elérünk egy lépcsőhöz, ahonnan már nem fordulhatunk vissza (ez fontos, nem kalandozhatunk már többet a játékban, tehát ha fontosak számunkra a mellékküldetések, most menjünk vissza kipipálni a kimaradtakat), ha úgy határozunk (leokézzuk társunk kérdését), hogy továbbmegyünk. A rövid lépcső tetején egy teleportba kerülünk, ahonnan természetesen el is teleportálódunk, végre magába az Érme Toronyba (Dime Tover), pontosabban még csak annak első emeletére, ami sejteti, hogy ez egy komolyabb szakasz lesz.

Haladjunk a robotroncsokkal teleszórt high-tech épületben, hőseink hamarosan különválnak, nekünk kell az alsóbb részeket bejárnunk. Pár lépés után egy működő robotot is találunk, ami vagy aki nagyon magányos, barátot keres, személyünkben talált is egyet, ezért csatlakozik hozzánk, így ismét két főre duzzad a csapatunk. A robottal menjünk vissza ahhoz a táblához, ahol a főszereplő lány lelépett (nincs messze), hősünkkel még nem tudtuk értelmezni az ott leírtakat, a robot viszont lefordítja: „a torony Mana erő segítségével épült, hogy a Vandole Birodalmat szolgálja, annak fegyvere legyen, nagy a pusztító ereje". Hősünk bedühödik, hogy egyesek a Mana erőt gonosz célokra akarták használni, és széttöri a táblát. Ekkor újabb kijárat nyílik meg, a tábla mögötti emelvényről felfele továbbmehetünk, majd rövidesen találunk egy újabb táblát és egy repedezett gömböt. Fordíttassuk le ezt a táblát is az új barátunkkal, a szöveg így hangzik: „egy természeti szellem háromszor kopog". Kétoldalt, a lépcsőkön át (ebben a toronyban egyébként a perspektíva nagyon rossz, nehéz megállapítani, hogy mi hol van a térben) haladhatunk tovább, természetesen itt is találkozunk jeges és tüskés padlóval, mint a pálya több részén. A gömböt addig csépeljük, amíg világítani nem kezd, jobbra elmenve még kettőt találunk, ezekkel is járjunk el így (van amelyikbe egyszer kell beleütnünk és vált, van amelyik három ütésig sötét marad, csak a negyedikre világosodik ki), és balra elmenve is találunk egyet (ezt is váltsuk át), továbbá egy újabb táblát. A tábla a robot szerint így szól: „van három természeti szellem, testvérek, akik nem jönnek ki túl jól, a legidősebb egyszer, a második ötször, a nővér vagy húg pedig háromszor kopog az ajtón", ez tehát valószínűleg az előző logikai feladvány folytatása. Az itteni gömbtől haladjunk tovább felfele, rövidesen ismét egy táblát találunk, ami a robot szerint így szól: „amint eléred a torony tetejét, egy gonosz, szél alapú szellem vissza le fog fújni". Itt egyébként a tovább utat mindkét oldalon egy-egy tüskés rész állja el, ha nagyon a sarkuknál állunk, és a B gomb segítségével átlósan átszaladunk rajtuk, megússzuk a dolgot energiavesztés nélkül. Mindkét oldalon felmehetünk egy-egy ládához gyűjtögetni, majd menjünk az egyik ládától (én a bal oldalinál próbáltam, de gondolom ugyanez történik a jobbnál is) lefelé, és ekkor leomlik a torony túlsó fala, sőt egy kicsit nagyobb része is, így innen sem fordulhatunk már vissza. Haladjunk tovább, itt kis konzolnak látszó tárgyakkal találkozhatunk, melyek a flaillel úgy működnek, mint a kikötőbóják, vegyük tehát igénybe őket a továbbhaladáshoz. Egyébként itt még zavaróbbak lesznek a különféle emeletek (mert ugye nem perspektivikus, hanem izometrikus az ábrázolás, szemből, forgatás nélkül leképezve, így a magasság és mélység nem érzékelhető), ráadásul sok helyen valamiért nem is tudunk feljebb vagy lejjebb ugrani olyan magasságban levő platformokra és platformokról, amikre, vagy amikről egyébként lehet, ha kicsit odébb próbálkozunk, apró programozói hiba. Hamarosan ismét találunk egy kőtáblát, erre a robot szerint azt írták, hogy: „amikor az ezüst tojás eltörik, egy tűz alapú szellem meggyújt egy gyertyát". Menjünk tovább, és látszólag egy zsákutcába jutunk, körbe tudunk ugrálni pár platformon a flaillel, középen pedig egy elérhetetlen részen két golyót láthatunk (szokásos ellenfelek, régről ismertek), az egyiket a buzogánnyal törhetjük szét, a másikat a flaillel (talán a buzogánnyal is), ha ezzel megvagyunk, kinyílik a továbbvezető út, vegyük is igénybe. Rövidesen újabb táblába botlunk, ez azt írja, hogy „egy csomó lovag holttestet rendszerezett azok bátorsága alapján egy víz alapú szellem". Oldalt a tüskés rész mellett van még egy fura kis valami, itatótartálynak tűnik, én erre a Wisp nevű, víz alapú szellem hosszú R-es varázslatát küldtem rá úgy, hogy a flail volt a kezemben, azt hiszem többször is el kellett sütnöm, és világoszöldre váltott. Haladjunk tovább, és járjunk el így a másik kettő itatótartállyal is, és felül megjelenik egy kijárat, amin keresztül hagyjuk el a helyszínt. A következő tábla így szól: „van három természeti szellem, testvérek, akik jól kijönnek egymással, mindhárom fivér háromszor kopog az ajtón, amikor valaki rálép a sárga kőre, akkor pedig egy víz alapú szellem elsodorja a falakat és a padlókat". Itt is találunk három töredezett gömböt, lőjünk beléjük annyiszor, amíg világítani nem kezdenek (ha jól számoltam háromszor, tehát a feladvány első része erre utal, de nem tudom ennek mi köze a szellemekhez, egyébként a korábbi táblák sem mondtak számomra sokat, el sem gondolkoztam eddig rajtuk, azt hittem csak később lesz jelentőségük). Pár lépés után odaérünk egy sárga padlóhoz, ez egyértelműen említve volt a táblán, mást nem tehetünk, rá kell lépnünk, hogy a helyéről a flaillel áthúzhassuk magunkat a túloldalra. Amikor rálépünk, ismét leomlik a fél torony, a túloldalon haladjunk ez után tovább. A következő tábla ekképp szól a robot szerint: „két sárga kövön az első tűz alapú szellem meggyújt egy gyertyát". Mindkét oldalon felmehetünk egy-egy lépcsőn, és találunk az alsó sarkokban két sárga platformot, ezekre álljunk rá, és felgyulladnak az elérhetetlen golyók, ez után felül menjünk tovább. Újabb golyóba botlunk, ezt is gyújtsuk fel, majd olvassuk el a táblát, mely szerint: „van egy csomó lovag holttest, kiknek halála áldott a bátorságuk szerint, a második tűz alapú szellem felgyújt egy gyertyát". Itt találunk még két gömböt, az alsót csak akkor tudjuk felgyújtani, ha a másik kettő már világít, gyújtsuk így fel mindhármat, és a bal oldalon menjünk tovább. A következő tábla azt mondja, hogy: „van egy csalárd bábu, aminek ha elvágják a drótjait, az utolsó tűz alapú szellem felgyújt egy gyertyát", az azt követő pedig azt, hogy: „amikor a három elidegenedett tűz alapú szellem fivér együtt van, egy természet alapú szellem kinyitja az ajtót". Mellesleg az egyik tábla felett három jelzőlámpa látható, melyek közül kettő ég, egy nem. Itt is kavar pár szörny egy elérhetetlen területen, amit körbe tudunk járni (pontosabban többnyire csak csúszkálni a jégen), lövöldözzük le őket íjjal (ez időigényes lehet), és alul megnyílik egy felfele nyíló kijárat, azon át távozzunk. A következő helyszínen állást menthetünk, láthatunk két sárga padlót, és természetesen újabb táblát olvashatunk el, mely szerint: „egy rejtett sárga kő alatt két természet alapú szellem szunnyad, ha felébreszted őket, le fogják dönteni az ajtót". Menjünk rá a két sárga kőre, bár lehet, hogy ez nem is lényeges, és a sárga kővel azonos mintájú, nem törött és nem sárga padlókra is menjünk rá, kettő sárgára fog váltani (újabb rálépésre meg vissza), az egyik a tábla melletti, a másik a túlsó oldalon a láda melletti. Váltsuk mindkettőt sárgára, majd induljunk el középen felfele a lépcsőn, ekkor ismét leomlik egy jó nagy darab a toronyból, innen sem fordulhatunk vissza már, viszont kitárul a továbbvezető ajtó, amin menjünk is át.

A következő helyszín elérésekor valahonnan egy akadozó, hibás robothang riaszt a betolakodók miatt, azaz miattunk, társunk meg is jegyzi, hogy jön a gólem, és valóban megjelenik egy nagy gólem-főnök, amivel meg kell küzdenünk. Győzelmünk után befut a főszereplő lány is, majd miután kölcsönösen bemutatkoztak a robottal, a trió továbbmegy, és találkozik Julius árnyékával, aki közli velük, hogy a gólem legyőzése beindította a torony önmegsemmisítő-rendszerét, így hamarosan meghalnak, a torony pedig ezt masszív remegéssel nyomatékosítja is. Hősünk előreszalad, hogy lecsapja az árnyékot, ami persze nem sikerül neki, aztán a torony kettétörik, és egy repedés elválasztja hősünket a többiektől. Szerencsére a robot megtalálja a megoldást, átdobja a lányt is a sráchoz, majd könnyes búcsút vesz, és lezuhan a torony nagy részével együtt. Hőseink ez után még kicsit továbbmennek, és a torony tetejéről elteleportálódnak, nem máshova, mint a Mana Szentély (Mana Sanctuary) bejáratához.

VÉGJÁTÉK A MANA SZENTÉLYBEN ÉS TEMPLOMBAN

Itt a lány ismét belép a csapatunkba, ez után természetesen nyissunk be a kapun, és menjünk be. Bent ültethetünk kaktuszt, és menthetünk állást, ha ezekkel megvagyunk, menjünk tovább, az itteni labirintus nagyon trükkösen van végtelenítve, az alábbi úton haladjunk: a virágcseréptől menjünk eggyel feljebb, majd még feljebb, utána haladjunk jobbra és lefele, végül jobbra és felfele. Ez után kicsit átváltozik az erdő, hőseink meg is tárgyalják, hogy haldoklik a Mana fa, mert Julius közelít hozzá, hogy kiszívja az energiáját. Innen már nincs végtelenítve a pálya, jobban lehet mászkálni, és viszonylag könnyen elérjük az épületet, ahova érdemes bemennünk gyűjtögetni, de utána jöjjünk ki, és jobbra menjünk tovább. Rövidesen beérünk egy barlangba, ahol ismét összefutunk Julius árnyékával, akit meglep a felbukkanásunk, ez persze nem tartja vissza attól, hogy ránk uszítson egy Demagon nevű hatalmas sárkányt, ami valami növényzet mögül támad minket, és csak az alja látszik, a feje nem. Ha legyőztünk, menjünk tovább jobbra, és beérünk a Mana Termplomba (Mana Temple), ami ismét több emeletes.

Haladjunk jobbra, eléggé lineáris az utunk, csak arra kell figyelnünk, hogy sok függőleges falnak tűnő rész alatt át tudunk menni, azok tehát csak boltívek felülről „fényképezve". A lépcsőt úgy érhetjük el, ha a magasabb részről leugrunk, ez után menjünk le a lépcsőn, a következő szinten találunk még egy felfele és egy lefele vezető lépcsőt, menjünk még lejjebb. A következő szinten három felfele vezető lépcső van azzal együtt, amin lejöttünk, a jobb oldali megmászása után gyűjtögethetünk (van egy láda rejtve a fal mögött is), a bal oldalin menjünk tovább, majd az itt található felfele vezető lépcsőn még tovább. Itt csak egy lefele tartó lépcsőt találhatunk, ami visszavisz minket a kertbe, ahonnan jobbra induljunk el, és egy másik bejáraton át menjünk vissza a templomba. Haladjunk egyenesen tovább (persze letérhetünk gyűjtögetni) a mentőszoborig, majd még egy képernyővel feljebb, és újfent belebotlunk Julius árnyékába.

Julius ekkor kinevezi magát istennek, és megpróbálja ismét elbizonytalanítani hőseinket, majd sorban megidézi a barátok kőszobrait, akik mind bevallják, hogy nagy bűnöket követtek el. Sir Bogard elmondja, hogy az elhunyt feleségét (akiről már volt szó) a Mana Szentélynek (Mana Sanctuary) adta, tehát feláldozta, Lester pedig nemcsak bánatos volt, amikor a katonák letartóztatták a nővérét, Amandát, de egyben meg is könnyebbült, hogy megszabadul végre a nővére szeretetétől. Willy azt vallja be, hogy amikor a Mana Falut (Mana Village) megtámadták (ő is onnan származik, mint a hősnő), ő elfutott, mint egy gyáva nyúl, végül a játék hősnője is kővé változik, és gyónni kezd, elmondja, hogy amikor elszállásolták a gazdag konzul házában (hősünk szüleinél), irigy volt hősünkre, mert akkor még éltek a szülei és boldog családot alkottak. Ekkor Julius árnyéka felfegyverzi és elindítja hősünk ellen a kővé vált barátait, hősünk pedig félredobja a kardját, és nagybeszédet intéz a hősnőhöz, hogy mennyire erősnek tartja, meg milyen romantikus volt újra találkozni annyi év után, és együtt kalandozni satöbbi, majd hagyja, hogy a lány megölje, és az persze éppen emiatt nem képes rá, megpróbálja inkább legyőzni Julius erős akaratát. Továbbá láthatjuk a távolban levő Lee grófot, aki szintén segít a lánynak ellenállni, Isabelle megint máshol ugyanígy tesz, és Marley, aki éppen házasodik össze az ifjú királlyal dettó, így a lány végül visszaváltozik normálissá. A hősnő után szép sorban a többiek is visszaváltoznak, és megjelenik Cibba is, majd Sir Bogard elmondja a hősnőnek, hogy ő az apja, és a felesége volt az anyja, és aztán a hősök mind összeborulnak, és elfogadják egymást a hibáikkal együtt, Julius-t, alias Vandole-t pedig közös ellenségüknek. Julius árnyéka ekkor varázserőt kér az innen messze levő valódi Julius-tól, és kap, egyben ideteleportálja az összegörnyedt Granz Urat is, akiről kiderül, hogy eddig fogoly volt, és Julius meg minden szörny belőle szívta az életerőt, ergo a rengeteg szörny lekaszabolásával a csapat minden tagja Granz Úrnak ártott. Két főhősünk éppen elindulna megölni Julius-t, a többiek addig hátra maradnának Granz Urat ápolni, amikor Julius árnyéka be is veti a nagyobb varázserejét, és sugárral leüt mindenkit, ekkor azonban Granz Úr kel fel végre, visszahívja a tőle elrabolt varázserőt, és egy sugárral betámadja az árnyékot. Ez után Granz Úr elteleportálja két hősünket a valódi Julius-hoz, ő maga és a többiek pedig elkezdenek harcolni az árnyék ellen, mely összecsapásnak egyelőre még nem látjuk a végét.

Ismét a kertben kapjuk meg a hős irányítását, a csapatban van persze a lány is ismét, haladjunk előre, és elérjük az igazi Julius-t. Megtudjuk, hogy elkéstünk, Julius már kiszívta a fából a Mana erőt, a fa pedig emiatt már haldoklik, és Julius azt is elárulja, hogy mindezzel csak az a célja, hogy találkozzon az istennővel, minden élet forrásával, és térdre kényszerítse, no meg magáévá is tegye. Ebből a hősnő arra ébred rá, hogy a valódi anyja az istennőből átváltozott fa volt, ezért nem ismerhette meg soha, amiből Julius pedig arra jön rá, hogy nem is létezett istennő, Sir Bogard felesége, Mana is csak ember volt, mielőtt itt fává változott volna, ebből pedig mindketten kisütik, hogy mivel a jelenlegi fa haldoklik, a hősnőnek kell most fává változnia helyette. Hősünk ezt nem akarja hagyni, de az önfeláldozó hősnő rábeszéli, hogy hagyja annyiban, ekkor hősünk előhúzza a kardot, ami végre nem rozsdás, hanem vakítóan csillog, és végre megkezdődik a főnökharc. Julius először egy rakás nagy kost küld ránk, aztán tűzgolyókat a magasból, majd időnként meg is jelenik, ilyenkor sózhatunk rá. Ez után jön a következő kör, ezúttal magát sokszorozza meg, aztán energiapajzsot von maga köré, és fagyasztó forgószelet (hóemberré változtató varázslatot) küld ránk, de az is előfordul, hogy ebben a körben tűzgolyókat és kővé változtatást szór, úgy tűnik ez változó, időnként ilyenkor is sérülékeny, akkor támadjuk. Végül, ha sikerül ebben az alakjában is lenyomnunk, jön ismét egy átvezető rész. Julius azzal vádolja hősünket, hogy a kard nélkül gyenge, hősünk pedig visszavág azzal, amit megtanult, hogy a kard semmit sem ér, a szívében rejlik az erő, ez után Julius minden Mana erőt megpróbál magába szívni, és átalakul egy nagy, gyíkszerű főnökké, aztán újraindul a rákkendroll. Ezúttal egy új helyen csapunk össze a főgonosszal, aki többnyire felettünk lebeg, így érdemes tehát fegyvert választanunk, nem lesz könnyű harc. Ha lecsaptuk Julius-t ebben az alakjában is, kimegy belőle a Mana erő, ő maga pedig eltűnik, de megígéri, hogy még visszatér, amíg Mana erő lesz a világon, addig mindig visszatér.

Ez után már a záró képek jönnek, szokás szerint jó hosszan, jó drámaian. A jók csapata egy békés tisztáson találkozik ismét, mindenki vállon veregeti hősünket, meg bíztatják a hősnőt is, aki ez után elbúcsúzik, és átváltozik fává, majd beleolvad a nagy fába, így ő válik az új Mana Fává. Jó Square Softos (azaz most már Square Enixes) hagyomány szerint tehát most sem lehettek a szerelmesek egymáséi. A dicső csapat ez után átruccan Lee grófhoz és minden egyéb ismert helyre is ünnepelni, gyakorlatilag végigturnézzák a bejárt világ összes városát, jelentősebb helyét. Majd évek telnek el, a történetek legendákká válnak, csak hősünk látogatja az óta is rendületlenül szerelmét, a fává változott lányt. Legvégül pedig megkapjuk a felhők között úszó upscrollert a készítők neveivel, meg még pár frankó képet a fáról és a kardról.

Ennyi volt tehát a főhős története, sajnos a főhősnő sztorijára már nem jut időm ebben a hónapban, az tehát majd áprilisban következik. Még sokat nem is játszottam vele, feltételezem, hogy a fő történet és a pályák többsége azonos, így azokat el lehet intézni egy hátrautalással (emiatt is jobb lesz, hogy a két végigjátszást egymás mellé lehet majd rakni, és nem kell állandóan lapozgatni), de azért abból következően, hogy ebben a játékban a hősnő sokszor ment más úton, bizonyára lesz elég egyedi helyszín és feladvány az ő játékában is. Persze az is lehet, hogy nem. :) Remélem annak más vége is lesz, mert az azért nem járja, hogy a karakter, akivel végigjátszunk kábé harminc órát, a sztori végén fává változik, de ez majd kiderül egy hónap múlva.

Credo



A DVD-N TALÁLHATÓ JÁTÉKELŐZETESEK:

- AIRFORCE DELTA STRIKE
- BIOHAZARD ONLINE
- CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE
- CHAINDIVE
- CRIMSON TEARS
- CY GIRLS
- GHOSTHUNTER
- GRADIUS V
- GRAN TURISMO 4
- KILLER 7
- MAXIMO 2
- MCFARLANE'S EVIL PROPHECY
- MGS: THE TWIN SNAKES
- MONSTER HUNTER
- TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
- ONIMUSHA 3
- ONIMUSHA BLADE WARRIORS
- WAY OF THE SAMURAI 2
- FORBIDDEN SIREN
- 2003/II DVD TRAILER

MEGJELENT!

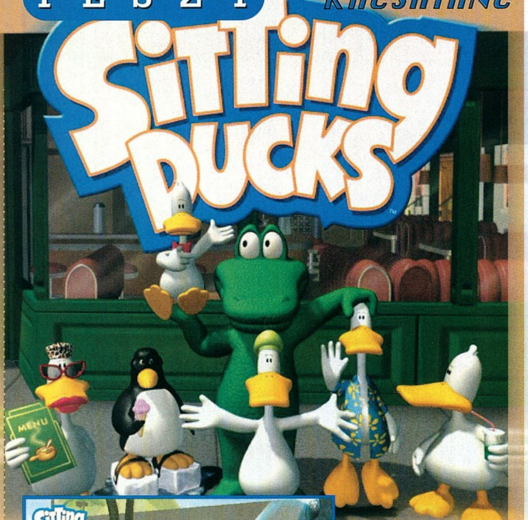
AZ 576 PICTURES BEMUTATJA AZ 576 TEAM MÁSODIK FILMJÉT!

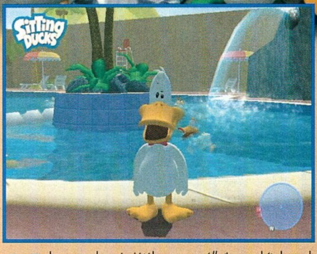
576 KONZOL 2003 / II

ECTS 2003 • PLAYSTATION EXPERIENCE 2003 • TOKYO GAME SHOW 2003

- ZENÉS DOKUMENTUMFILM AZ ECTS ÉS PSE KIÁLLÍTÁSOKRÓL
- TÖBB SZÁZ HELYSZÍNI FOTÓ MINDHÁROM SHOW-RÓL
- A LEGÚJABB JÁTÉKOK ELŐZETESEI

ÉRDEKEL? MEGRENDELNÉD? HÍVD A 369-26-86-OS TELEFONSZÁMOT! A DVD ÁRA 999,- FT



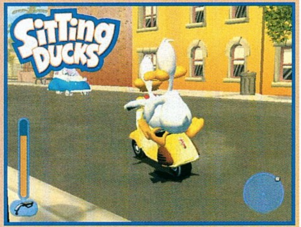


Haha, ez a kacsás játék *nagyon állat*! Mikor az elején az aligátor kergeti a szárnyast, azt hittem, valami arcade játékba integrálták be a békés háziállatot, de később kiderült, ez inkább olyan küldetésrendszerű adventure, mint pl. a Homer Simpson game volt. Az idióta, kacsás hátterű és dudáló hangokat kiadó főmenüben kérhetünk 16:9-es képet, és máris elénk tárul a kacsavárosban játszódó történet. Ebben Bill barátunk éppen festeget a lakásában, de már unja, és egy kis friss levegőre vágyik séta formájában. Ezzel papagája is egyetért, de éppen csörög a telefon, amiben kacsánk haverja, Ed telefonál és találkozóra invitálja Billt – csak éppen elfelejti megmondani, hogy hova. Nos, ezt kideríteni lesz az első feladatunk, mert már a ház előtt ácsorgunk a napsütésben.

A *Kacsaváros* pont illik ehhez az elnevezéshez: mindenhol kacsa. Napszemüvegben, autókat vezetve, motoron, kacsalányok kirúzsozott csőrrel, vagy a park tavacskájában úszkálva, mell- és gyorsúszás stílusban. De nem csak fajtársaink képviseltetik magukat, mert az első feladatban egy pingvin segít, megmondván, hogy haverjainkat merre látta, szóval trappolhatunk is úszóhártyás lábunkon oda, de gyorsan ám, mivel a küldetések nagy része időre megy! Segítségképpen egy nagy nyíl mutatja az aktuális misszió céljának irányát és közelségét, a színét változtatva pirosból zöldre, és plusz másodpercekhez is juthatunk a kis, kék színű T jeleket felszedegetve utunk során. A haverokat meg is találtam, és egy idióta párbeszéd után rohanhattam is utánuk, de már egy fejlettebb módon, a gördeszkámmal (inventory menü). A rohanás nem véletlen, mert kedvenc helyünkön akarják megnézni az új sorozat, a Running Duck első részét. A deszkás kacsa látványa nem semmi, csak az irányítása kissé ideges, ellenben lehet vele jó nagyokat száguldani. Viszont ami ezután történik, az már kevésbé vidám, ugyanis a film végeztével a haverok eltűnnek, mert egy kacsaevő aligátor sorra kapja el a fehér madarakat, vacsora gyanánt mostanában a városban. Bill nem veszi komolyan, de eközben az említett hüllő az üvegre tapadva bámulja őt kívülről, hogy meglesve jól ráijesszen, és kezdetét vegye az üldözés. Ez viszont nem várt eredménnyel zárul, és szegény zöld, fogfájós lényt Bill megsajnálva hazaviszi, hogy másnap elvigye a fogorvoshoz. (Reggel az persze éhes, és megenne bármit, majd halálra vált kacsánkat látva helyesbít, hogy bármit, kivéve egy kacsát.) Így elmehetünk jégkrémért, aszpirinért és egy kacsamaszkért, mert ugye mégis csak fura lenne hüllőt vinni a kacsák fogorvosához...

Szóval ilyen stílusú ez a kissé idióta játék: közepes de poénos grafikával, megnyerhető multiplayer helyszínekkel és sok aranyos poénnal, amit egy angolul értő gyerkőc minden bizonnyal értékelni fog. Kacsajáték, 14 éves korig...

Dzson



SITTING DUCKS

LSP

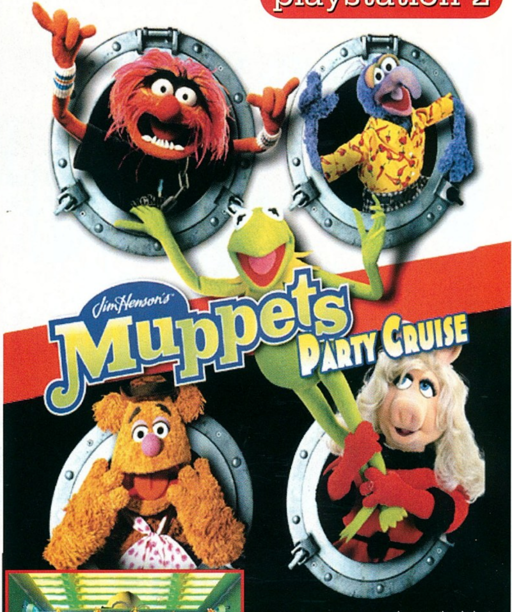
MÁS VERZIÓ: X, GBA

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (133KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ aranyos és poénos játék, szeretem a kacsákat!
× lehetett volna jobb a kinézet

5 pont







IT'S TIME TO PLAY THE MUSIC...

Partijáték – és ezzel gyakorlatilag el is mondtam mindent erről a stuffról. Lehet előszedni a multitapokat, extra kontrollereket, készíteni az erősen vagy kevésbé alkohol tartalmú italokat, és várni a haverokat, hogy amikor tetőfokára hág a hangulat, leüljünk velük a TV elé egy kis megmérettetésre. Hogy kedvet is kapjunk hozzá, a TDK most a réges-régi kedvencek, a Muppettek jogdíját vette meg, ami szerintem nem csak az én kedvencem volt zsenge ifjúkoromban.

Az állatkák most egy hajóutat szemelnek ki maguknak, sétahajóval, természetesen az első osztályon, viszont a jegyeket beszerző spanyol vagy portugál pókféle az „első fedélzetre" veszi meg, nem pedig az első osztályra, szóval utasaink a hajó gyomrában kötnek ki. Alapból hatan választhatóak: Breki, Miss Röfi, Gonzó, a pók (vagy bogár), az elmaradhatatlan Topi medvénk, és a torzonborz dobos figura. Két játékmódban vehetünk részt: a Long Cruise a jól megszokott társasjáték, ahol egy flipperszerű szerkezettel dobjuk ki lépéseink számát és némi bonusz is szerezhető (rázni is lehet az asztalt), és a táblán mi határozhatjuk meg az irányt az egyes elágazásoknál – a cél feljutni a legfelső szintre. A Short Cruises-ben pedig a mini játékok próbálhatóak ki egyenként – természetesen nem az összes harminc (kezdéskor).

A játék természetesen egyedül is játszható, mármint ilyenkor a másik három bábot a gép viszi, de felesleges mondanom, hogy ez maximum gyakorlásra jó, haverjaink könnyebb lealázása érdekében. (Mondjuk ott, ahol a professzor dobozában kell bunsenégőkkel tüzelni molekulákra, vagy kisautóversenyben lökdöshetünk nagy labdákat és egymást le a pálya széléről.) Van még például kötélhúzás, ahol a fejünk felett megjelenő jeleket és irányokat kell gyorsan lenyomkodni a kontrolleren, de ugyanígy működik az autótologatás is, ahol egy kifogyott benzintankos járművet kell eltolnunk a benzinkútig. A gombnyomogatós reflexeinkre elég sokszor lesz szükség, ami néha megfigyelőkészségünket is igénybe veszi, mint a Seed Bingo részben, ahol a lefelé eső számokat figyelve táblánkon be kell jelölni azokat, amik nekünk is megvannak. De ugyanígy fogunk dobolni is hordókon, ami nekem elég sikertelen volt, ellenben a színházi paradicsomdobálásban jól jeleskedtem. Itt két ember dobál, kettő pedig próbálja kikerülni a placcsanós lövedékeket, majd cserélnek. Sőt, van ilyen korong lökdösős játék is partvissal, ahol a központi körhöz minél közelebb kell a mi korongunkat elhelyezni és kilökni az ellenfélét.

Jó játék tehát a Muppettekkel való szórakozás, mint általában minden ilyenforma társasjáték. A hangok és az állatok viselkedése, dumái teljesen jól visszaadják az eredeti hangulatot, a grafika meg közepes szinten ugyan, de a célnak megfelelően teljesíti feladatát.

Dzson

MUPPETS PARTY CRUISE

TDK

MÁS VERZIÓ: GC

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos
memóriakártya 8mb (50KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ a party játékok fergeteges hangulata buliban
× közepes grafika...

6.5 pont

Szerkesztőségünk gyűjteményébe keressük az itt látható Asterix és Talpraesett Tom képregényeket. Ha valamelyik megvan neked HÍVJ!
Tel.: 369-26-86 MARTIN



Szeretném újra élni gyermekkoromat, ezért saját gyűjteményembe keresem a nagy klasszikus PIF magazin számait. Tulajdonképpen az elsőtől az utolsóig mindegyik érdekel, ha nem túl szakadt, normális állapotban van. Kiemelten keresem az itt látható 12 számot:
516, 518, 525, 535, 544, 548, 557, 563, 592, 600, 605, 614.
Bármilyen megoldás érdekel HÍVJ!

369-26-86 MARTIN





DRIV3R

DRIV3R Nyereményjáték!

Látogass el a
www.atari.com/driv3r/
weboldalra
és keresd meg a választ a következő, DRIV3Rrel kapcsolatos kérdésre:

- Melyik helyszín nem lesz benne a játékban?
1. Miami
2. Budapest
3. Isztambul

Megfejtésedet április 20-ig küldd el címünkre:
(Driv3r játék, Comgame 576 Kft.
1329 Budapest, Pf.: 24)
Nyeremények: 5 db DRIV3R játék DVD!

PAFF, A BŰVÖS SÁRKÁNY...

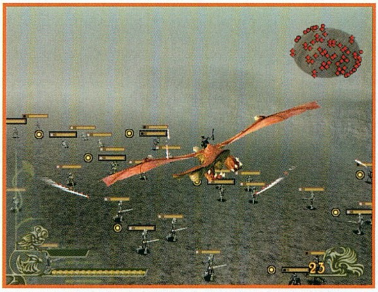
EGYSZER VOLT, HOL NEM VOLT...

Az igen ősi időkben, amikor még sárkányok kószáltak a földön, két nagy hatalom feszült egymásnak: az Egyesülés (Union) és a Birodalom (Empire). A háborúskodás pediglen egy istennő miatt folyt, ki a világ harmóniáját őrizte. Az ehhez szükséges további három pecsét titkos, szent helyeken volt elzárva, és együtt testesítették meg a nőt, kit istennőnek neveztek. A legenda szerint, ha feltörik a pecséteket, akkor az istenek elvetik a földön a Feltámadás Magvait, amik elhozzák az üdvösséget az emberiségnek. Az istennő lelke majd szétszakad a hatalmas súly alatt, mit eme pecsétek jelentenek, de csak a halál veheti le eme terhet róla. Ha ez bekövetkezik, jelek és jövendölések mutatják meg, hogy ki lesz a következő lány, ki a pecsétek terhét cipelni fogja. Senki sem utasíthatja vissza eme terhet; ez egy gonosz, állandóan megismétlődő rémálom, míg az emberi faj létezik. A hatalmas és félelmetes Birodalom ellen az Egyesülés vette fel a harcot, mely kis és nagy nemzetek szövetségéből állt. Ők védelmezték az istennőt is, eddig sikerrel, mert a két hatalom között az erőviszonyok kiegyenlítettek voltak. Most azonban a Birodalom démonokat és szörnyetegeket gyűjtött, ereje hatalmas lett, és megindult a világhódító csatára. Azt beszélik, hogy eme ténykedések mögött egy titokzatos vallásos rend, a Figyelők Kultusza áll. Ennek gyökerei már a homályba vesztek, de minden nap egyre több vakbuzgó duzzasztja a hívek táborát.

ELMÉLKEDÉS

Drakengard. Ha gonosz akarnék lenni, azt mondanám, hogy ilyen történetet már hallottunk rengetegszer. Van az alap gonosz birodalom, az elnyomó, a minden ellenállót ledaráló és megsemmisítő, és ezzel szemben áll a demokrácia megtestesülése, a mindenféle nemzetekből álló csapat, aki természetesen a jó mellett áll ki. Ez egy örökké élő siker sztori, és szükségszerűen a gonoszok vesztével kell zárulnia. Persze, közben a jó oldal megannyi mártírt szed össze, kik életüket vagy valami becses dolgot áldoztak fel az ügy érdekében. Gondoljunk csak a Star Wars sci-fi családregény sorozatra, ami kőkeményen erre az aspektusra épített, vagy itt a Gyűrűk Ura, amit Tolkien ugyancsak ilyesmi felállásban öntött könyvbe. Egyébként, mivel én nem olvastam a három kötetes művet, azt vártam már a film második részében is, hogy kiderül: Frodó apja Szauron, aki fogadott fia Szauronnak, és a hobbit még az első házasságából született zabigyereke, mert anyja, Gandalf (mielőtt átoperálták Svájcban) elrejtette előle, a tünde lány pedig a húga. Na, de szerencsére Tolkiennek több esze volt, mint Lukas Györgynek. Oh, bocs az elkalandozásért, kissé fáradt vagyok ma. (Pedig nyomom magamba a Guarana-t, de no effect.)

Az introban viszont nem erről esik szó, csak ízlésesen, lebegő betűkkel kulcsmondatok íródnak ki tüzes háttér előtt, majd egy sárkány tűnik elő a nyakán ülő lovasával (vagy sárkányosával). Ezután egy kis szőke gyermek néz szendén ránk, miközben egy ötemeletes ház nagyságú gólemet idéz meg a földből, ami rögvest elkezd embereket markolászni a földről és dobálni, mint a pattogatott kukoricát. De a sárkány is megérkezik zuhanórepülésben, s a karmaival az emberek közé gázol, utat vágva soraikban, a lovas lepattan a nyakáról, és egy bazi nagy karddal száll be a buliba. Az összkép teljes, a dragon csapkod a farkával és repíti az ellenséget szanaszét, a kardos pedig jópofa varázslatokat enged el harc közben, miután gyíkja (úgy értem a szárnyas hüllő) tüzet fúj egy csapat menekülőre, hogy lángoló arcból metamorfózissal koponyává váló képpel a játék betölthesse a Startmenüt.





BETANÍTÁS

A lehetőség elég kevéske, egyedüli érdekesség az Optionsben rejlik, ahol a hemoglobinfóbiások kikapcsolhatják a vér megjelenítését (ami amúgy is csak egy gyorsan száradó paca a leölt ellenség helyén), és levehetjük a rendkívüli módon idegesítő zene hangerejét is. Ez a music egy *borzalom*, nem spannolja az embert, vagy olvad bele a játékba, inkább olyan öt perc után fura vízióim támadtak ablakon kirepülő hangszórókról és egy pár tamponról a füleimben. A játék nehézségi szintjét kellett volna úgy kialakítani, hogy easy-n nincs zene, normál fokozaton fél hangerővel szól, és hardon (ami itt nincs) fullon van a szintje. Nem is tudom mihez hasonlítani; monoton, szaggatott, talán a *Dead Can Dance* ilyen felgyorsítva, amit egy depressziós lányismerősöm adott kölcsön régen, hogy ő ilyeneket hallgat otthon este, a plafont bámulva (és csodálkozik, hogy depis).

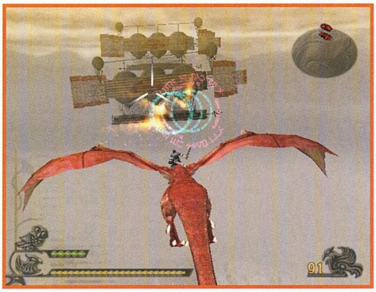
A kezelést is célszerű átnézni, mint mindig, de most álljon itt egy kis segítség azoknak, akik formatévesztők (ez olyan, mint a színtévesztő csak alakzatokkal), és keverik a gombokat. A legfontosabb gomb a Négyzet, mivel ezt fogjuk nyomogatni olyan szinten, hogy a képzeltbeteg gamerek Parkinson kórral fognak legközelebb dokihoz menni, ugyanis ez a fegyveres harc gombja. A fegyverek többfélék lehetnek, de egyelőre elég annyi, hogy azért nem kell hülye módjára mozgatni a hüvelykujjunkat. A másik gyakran használatos támadást a Háromszög stimulálásával érhetjük el, ami konkrétabban a viselt fegyverhez tartozó mágikus attack. A magic pontjainkat a játéktér zöld sávja mutatja, tölteni pedig az ellenfeleknek bevitt találatokkal tudjuk. Eme gomb másik felhasználása az úgynevezett végső csapás (Finishing Blow), amit akkor eszközölhetünk, ha fegyverünk világítani kezd: ilyenkor nyomjuk meg a Háromszöget egy ütéskombinációba (Négyzet nyomogatása sokszor), jó ütemben. Egyébként ha jó sok ütést vittünk be egy ellenfélnek, akkor gyógyítás meg mágikus bomba gömböket kapunk ajándékba (Chain Bonus). Van még egy támadási módszer, de ez nem külön hozható elő, hanem csupán kellő ideig kell rohannunk, míg a hős be nem turbózza magát, és ilyenkor Négyzetet nyomva egyfajta lökéshullámot bocsát ki előre, ami egy kisebb csapatot is lever a lábáról előttünk. Ez komolyabb ellenfelekre is hatékony, mivel felborult állapotban kevésbé tudnak nekünk ártani. Természetesen védekezni is lehet, amit az L2-vel tehetünk meg, ha nem konfiguráltuk szanaszét az irányításunkat. Ezt folyamatosan is nyomva tarthatjuk, miközben néha kicsapdosunk a kardunkkal, nem kell elengedni közben. A védekező állás persze csak olyan 180 fokos szögben véd elölről, hátulról ettől még ügyesen ki-











csontozhatják a gerincünket.

A másik – igen hasznos – túlélési módszer az oldalra gurulás, amit az L1 és R1 eszközöl. Ez talán jobb is, mint a védekezés, különösen, ha közrefogtak minket a gazok. Sőt, az X-szel még ugrani is lehet, amit használtam is vagy tízszer, míg játszottam a stuffal. Maradt még a Kör gomb ismertetése, ami így néz ki: O, és piros színű. Na jó, szóval ezzel tudunk váltani szövetségesre (Ally), amennyiben már rendelkezünk ilyennel. Barátunk vagy barátnőnk ilyenkor fix ideig harcol a főhős helyett, persze a mi irányításunk alatt, ami elég arra, hogy szorult helyzetből kivágjuk magunkat.

Na, de ez még csak az „emberi" része volt az irányításnak, mert mint azt már sejthetitek, a sárkány is kap elég szerepet eme történetben! Ha vele vagyunk, akkor az X a gyorsítás, az L1 és R1 oldalazó gombok egyszerre nyomása a hátrafordulás (hátrafelé, nem a hátára), a Kör a célpont váltogatás (csak a levegőben), az R2 az aktuális ellenfél felé fordulás a testünkkel – míg az L2 csak a kamerával –, a Háromszög a mágia (meteoreső tűzfújással pl.), a Négyzet pedig a tűzgömb büfögés. Sárkányunk igen fejlett, mert automata tűzvezető szerkezet is van rajta (vagy benne), ugyanis a Négyzetet nyomva tartva vagy egy ellenségre küldhetünk több golyót, vagy több ellenségre egyszerre párat. A lényege ennek az, hogy a célkereszt körül kis pöttyök láthatóak (kezdetben négy, level 2 sárkánynál már hat, stb.), és ezek jelölik a maximum kijelölhető autocélt. Ha mozgatjuk az irányzékot, akkor több célpont jelölődik ki, ha nem, akkor egyre meg több tűzlövedék, de míg el nem felejtem, ehhez lőtávolon belül kell lennünk, amit az irányzék piros színe jelez. Ha a föld felett haladunk repülő kályhánkkal, akkor az előre és hátra irány a sárkány fejét mozgatja, ezzel tudjuk ugyanis szabályozni azt, hogy milyen messzire köpjön egy tűzlabdát. Ide tartozik még talán a Select gombocska is, amivel leugorhatunk a sárkányról, vagy visszaszállhatunk a nyakára (ami nem minden esetben lehetséges), és az R3, ami a game menüt hozza be, térképpel, misszió leírással és némi infóval rólunk. Na, aki ezek után sem tudja kezelni a stuffot, az vegyen fakockát...

CHAPTER 1

A lány az asztalnál ült és egy könyvet olvasgatott. Ekkor hirtelen szél támadt, és ő megérzett valamit... a csata elkezdődött! A menedékéül szolgáló vár előtt az Union harcosai küzdöttek a Birodalom katonáival, közöttük a hős Caimmal, kinek az istennő a lánytestvére, így dupla akkora felelősséggel védelmezte. A kardja egy ellenség fegyverének feszül, de az nem bírja sokáig a varázspenge erejét és eltörik, utat engedve ezzel annak, hogy ugyanazzal a mozdulattal vágja fel ellenfele hasát.

Ekkor azonban égni kezd a kitűzött lobogó, és a fiúban tudatosul, milyen közel van a gonosz a vár belsejéhez! A birodalom megölette szüleiket és lerombolta királyságukat, most pedig testvére a cél. Bosszúvággyal teli szívvel Caim egymaga száll szembe a hatalmas sereggel, nem is törődve a hátán éktelenkedő hatalmas vágással...

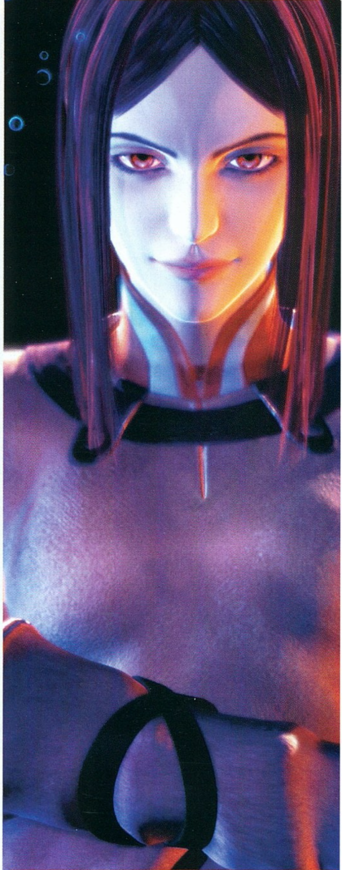
Igen, eddig a játék teljesen okés volt. Az animáció ugyan szerintem lemarad egy FFX vagy az (arcade) FFX-2 mögött, de jó bevezetőt nyújtott a megharcolni kívánt csaták előtt. Mondjuk a csatával nem is volt baj: hatalmas kardomat lóbálva rohangásztam, próbálgattam az oldalra vetődéseket, és kínlódtam a hülye kamerával, ami csak kis késéssel állt irányba. Aztán megjelentek az első birodalmi ellenségek is, hogy kezdetét vegye a Négyzet gomb leamortizálása. És ezt a *megjelent*et tessék komolyan venni, ugyanis írhattam volna azt is, hogy hirtelen előbukkant a mindent elborító, sűrű ködből. Sajnos ez a természeti jelenség már a dobozborítón és azokon a Square-től kapott képeken is feltűnt, amit Martin mutogatott nekem a HQ-n. Nem ismeretlen dolog ez az ilyen típusú játékoknál, ahol egyszerre nagyon sok embert kell kezelni, de ezt valahogy azért túlzásnak érzem. Megértem, hogy a 150 vagy több ember intelligenciáját csak kompromisszumok árán képesek kiszámolni a tisztelt programozók, és hogy ennyi objektum megjelenítéséhez nem volt agyuk kitalálni valamit. De még ha 8-9 millió poligon rengeteg is, azért nem terheli meg a gépet túlzottan, bőven jutott volna mindenre, pláne ha figyelembe vesszük a táj sivárságát.

Megértek én mindent, csak akkor vagy a látható részben legyen a grafika szemet kiugrasztóan részletes és gyönyörű, vagy pedig találjanak ki a ködre is valami történetet, mondjuk hogy *„... és azokban az ősi időkben a levegő páratartalma 450%-os volt, ezért volt még a sivatagokban is a látótávolság csak 20 méter"*, vagy pedig fogják az egészet a főhősök farkasvakságára. Lehet, hogy szigorú vagyok, de 2004-et írunk, és a finnyás gamerek eléggé megválogatják, hogy mire költik a pénzecskéjüket. Ők készüljenek fel, hogy egy Dynasty Warriors és Panzer Dragoon Orta klón mellett kapnak egy jól működő ködgenerátort is a játékkal.

Én is megbarátkoztam a homállyal hamar, és inkább a harcra koncentráltam. A lényeg a térképen sárga, pulzáló jellel megjelölt célpontok elpusztítása volt, de mikor először vettem szemügyre ezt, kissé megijedtem a rengeteg piros pöttyel megjelölt közkatonák számától. A missziók ráadásul időlimitesek, de szerencsére csak az összes ellenséges egység letisztításához kell iparkodnunk, a célfeladatok jóval hamarabb is teljesíthetőek. Mint már említettem, a birodalmiak kis csapatokban támadnak, és minden ilyen egységnek van egy vezetője, amit az életerőcsíkja melletti kis pötty jelöl. Elvileg célszerű őt likvidálni az első körben, mivel ilyenkor a többiek vezér hiányában megzavarodnak és kevésbé hatékonyan harcolnak ellenünk. Könnyű fokozaton ebből nem nagyon érzékeltem semmit, és mire eljutottam az általában középtájon elhelyezkedő főnökig, már szétaprítottam emberei felét. Sajnos a hullák szinte azonnal beleolvadnak a földbe, és mint mondtam, vértócsát ugyan hagynak maguk után, de egy harc központú játékban illett volna legalább némi szétszóródott páncélt, fegyvert vagy végtagot otthagyni a feeling kedvéért; bár ez utóbbihoz az kellene, hogy a motor külön kezelje a lábakat, kezeket és fejeket. Nem tudom, hogy direkt van-e, de a hullákat az eltűnésükig nyugodtan lehet csapdosni a karddal (vagy amit éppen cipelünk), mert bevitt találatnak számítanak, ami kellemesen növeli a varázslatcsíkunkat. El is verekedtem magam ily módon a várig, ahol a csenevész, színtelen fák mellett feltűnt némi szikla és kőépítmény is, a távoli sziluettek mellett. A bossok kezdésnek jól levertek a földre, ami könnyű volt nekik páncélos lovag mivoltukat figyelembe véve, de pár tűzlabda és a folyamatos mozgás végül megtette a hatását, és nyomulhattam tovább. Az általánosan alkalmazandó taktika az, hogy lehetőleg a







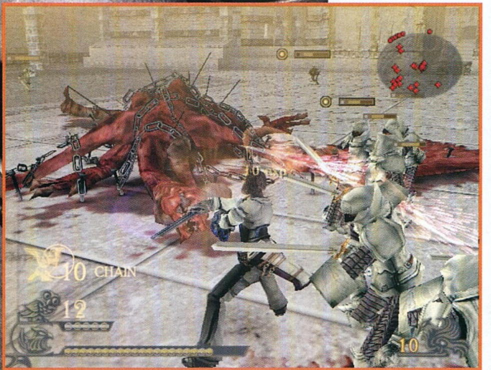
csapatokat a szélükön támadjuk, mert ha bemegyünk az emberek közé, hamar a hátunkra ütnek valamivel, szorult helyzetben pedig nyugodtan szaladjunk el, mert a fickók a boss-okat is beleértve nem üldöznek sokáig, hanem visszafordulnak. A hangulatot fokozandóan néha egy-egy szövetséges katona dumáját halljuk, miszerint „nem tudják tartani magukat", „az ellenség már a belső udvarban van", vagy hogy „éppen megjelent egy sárkány". A mieink közül persze senkit nem találunk a harctéren, pedig a bevezető filmben tele volt velük a placc...

Azért még reménykedtem, hogy majd a várban végre találok fantáziadúsabb környezetet is, de csalódnom kellett. Aztán lehetséges, hogy a designer fantáziája kimerült a sivár falakban, pár fahordóban, rácsos ablakban és az alatta látható „átverés árnyékban", valamint a falon elhelyezett fáklyakosárban, amiben viszont tűz helyett csak pár fadarab árválkodott. Az egyetlen valamirevaló hely a két fegyverszoba volt, páncélokkal, kardokkal meg ilyesmikkel. Később látni egy elf falut (3 ház), meg egy viszonylag jól kinéző erdőt is (10 fa), égő házromokat, de mindent elég low-end minőségben. *Úgy látszik, ez a kompromisszumok játéka lesz...*

CHAPTER 2, 3, STB

A játék ezen jellemzője a további fejezetekben sem változott túl sokat, vagyis jobban mondva semmit sem. Viszont van pár dolog, ami némi színt visz sivár, csapkodós-varázsolgatós életünkbe. Az első dolog a sárkány, akivel akkor találkozunk, mikor bemegyünk a várudvarra. Szegény eléggé megszívta, tele van nyílvesszőkkel és ügyesen a padlóhoz láncolták láthatatlan embereink. Caimnak elborul az agya, mert szüleit is egy ilyen szörnyezettel végeztette ki a birodalom, de a sárkány megszólal – női hangon: *„ölj meg, ha akarsz"*. Caimnak viszont más tervei vannak, mert szövetséget ajánl a gyíkformának – hogy segítségével vegyen bosszút ellenfelein, vagy halált, ha nem csatlakozik. A sárkány pedig tudja, hogy ez az egyetlen esélye a túlélésre, ezért elfogadja az ajánlatot. Caim a mellébe nyúl a most valamiért vízszerűen hullámzó páncélján át, és kiveszi a lelkét egy izzó golyó formájában, a sárkány is felbüfögi az övét, s összeérintve a szövetség megköttetik. Sajnos ennek ára is van humán részről, mert Caim cserébe elveszíti a beszédkészségét, a szerződés pecsétje pedig a nyelvére kerül (fura lehet így mutogatni, aki nem tudja mi az, jól megveri szegényt, hogy mit nyújtogatja a tetkós nyelvét rá). A sárkánnyal együtt megkapjuk a játék első légi küldetését is, és a gyíkcsaj beszél is néha hozzánk, bár általában csak megvetésének és lenézésének ad hangot az emberi fajjal kapcsolatban. A sárkányszimulátor része a programnak egész jó, az állat csapkod a szárnyaival ha gyorsítunk, siklórepüléskor vagy forduláskor remegnek a feszes bőrredők, a farka sem csak statikusan mered ki a fenekéből, szóval egy egész rugalmas és élethű lény benyomását kelti, némi valós csillanással a bőrén. A tűzgolyó effekt se rossz, és a varázslatként alkalmazott meteorzápor sem, ami jól használható a birodalom csapatosan ránk támadó lényei és szerkezetei ellen. Ezek az első fejezetekben még csak egyszerű léghajók, de később kapunk egy összetettebb légi jármű formát is, ami leginkább valami űrállomásra hasonlít. De jönnek óriás denevérek, amik hanghullámokkal támadnak ránk, griffmadarak, és természetesen ellenséges sárkányokkal is fel kell venni a harcot. Van viszont egy elnevezhetetlen, doboz formájú cucc, amit a birodalom kétarcú címere díszít, és jellemzően mátrixba rendeződve állja utunkat (később pörögve üldözőbe is vesz minket, mint célzott lövedék), és egy szárnyas, zöld, repülő ruhásszekrény, amit nem tudok mire vélni (a játék szerint gargoyle, kőből készült lélektelen dolog – de akkor nekem is van pár fából készült gargoyle a szobámban, amikben a ruháimat meg egyebeket tartok). A kockákból furán, derékszögeket leírva jönnek elő a lövedékek, a szekrény pedig viszonylag célzott lövéseket ad le ránk, mint a léghajók ágyúi, csak egyszerre többet is.

A legveszélyesebbnek viszont nem ezeket találtam társunkra nézve, hanem a földi csaták ellenséges nyilasait, akiktől a sárkányunk is fél, mivel pár bekapott találat után egyszerűen ledob minket a földre. A tüzes nyilak ellen mi sem vagyunk védve, szóval vagy a sárkányunk érdekében, vagy a mi védelmünkre mindig ezeket öljük meg először, ha tehetjük. Egy helyen a légvédelmet szolgáló katapultokat is meg kell semmisíteni, persze a játéktól megszokott szinten, vagyis nem magát a szerkezetet, hanem a mellette animáló, üres levegőt tekerő kezelőket lecsapva. (Lassan elkezdhetek azon elmélkedni, mit hozok fel pozitívumként a Drakengard mellett.) A léghajók sem mutatnak be látványosan lángoló zuhanásokat megsemmisüléskor, csupán esnek egy darabig a föld felé, majd eltűnnek. A nagyobb jármű már felmutat valami reakciót tűzlabdáink becsapódásakor, némi bemozdulás képében, és még részegységek is szakadnak le róla, ezer köszönet a kódereknek, hogy dolgoztak olyan három kemény napot ennek megvalósításán. A táj repüléskor a szokásos: *köd, amerre csak ellátunk*. Lent némi domborzati és vízrajzi objektumok hegy és folyó képében, pár fa, híd, a várunk vagy más nagyobb épület, esetleg rom, esti repülésnél pedig a fejünk felett egy világító hold. Tengerpartot is láthatunk majd, ahol a vízbe csapódó lánglövedék nagyot csobban, de vízbe nem is kell lövöldözni mert nincs ott egy birodalmi óriáshal sem, hanem tüzünkkel a földi csapatokban okozhatunk nagy károkat, mikor a becsapódás nyomán visszafogottan szétrepülnek az embe-







Caim
Ő a főhős, a rettenthetetlen harcos. Miután egy kis ország trónörököseként végig kellett néznie, ahogy szüleit megöli egy birodalmi fekete sárkány, csak a bosszúra tud gondolni. Mikor hírét veszi, hogy a birodalom serege kastélyát támadta meg, ahol testvére, a pecsétek istennője is tartózkodik, azonnal odasiet, hogy akár egyedül is lemészárolja a gaz támadókat. Szövetségese a Vörös Sárkány, a jelet a nyelvén viseli, a hangját áldozta fel miatta.

Vörös Sárkány
A félelmetes és erőteljes sárkány. A többi lény elismeri őt, mint a látható világ urát. Vele köt szövetséget Caim, hogy erejével legyőzze a Birodalmat.

Furiae
A tizenkilenc éves istennő, Caim húga. Mióta tizennégy éves korában a jelek őt nevezték meg, mint következő istennőt, az élete teljesen megváltozott. A királyságuk elveszett, szüleiket megölték, bátyja pedig csatlakozott a Unionhoz. A lány már csak reménytelenül üldögél a sereg által védett kastélyban, és csendesen imádkozik értük.

Inuart
Ő egy nemesember fia volt a Caim szülei kormányozta birodalomban, csodálatos énekhanggal felvértezve, amit mesteri hárfatudománya koronázott meg. Furiae mellett van és őérte harcol, hiszen a feleségének akarta a lányt, amit az istennő mizéria gátolt meg. Ettől kezdve még jobban szerette őt, és ez, valamint Caim irányában érzett vegyes érzelmei később az őrületbe kergették. Szövetségese a Fekete Sárkány, a jelet a torkán viseli, a daltudását áldozta fel miatta.

Verdelet
Ő az egyetlen, aki beszélhet az istennővel. Katonai ereje nincs, de igen nagy hatalommal bír a Unionon belül. Kegyes és jámbor lélek, ki nem beszél meggondolatlanul, de ha a helyzet nehézre fordul, akkor sem hagyja el magát. Fiatal korában szövetséget kötött egy sárkánnyal, aki már csak kővé vált formában létezik. Verdeletnek nincsenek harci képességei. Szövetségese egy kővé vált sárkány, a jelet a koponyáján viseli, a haját áldozta fel miatta.

Leonard
Mikor fivérei meghaltak a harcban az elf falunál, Leonard összeomlott és végezni akart magával. Ez viszont meghaladta lelke erejét, aminek gyengeségét egy elég csípős nyelvű tündér ki is használta, hogy szövetséget csikarjon ki tőle. Szövetségese egy tündér (faerye, mint amilyen a Pán Péterben is volt), a jelet a szemein viseli, a látását áldozta fel miatta.

Arioch
Az elf asszony szerető anya és feleség volt, míg a birodalom meg nem ölte a családját, amitől kissé megőrült. Azóta szisztematikusan vadászik gyerekekre, hogy megölje őket, örömmel, bűntudat nélkül. Következő célpontja Seere, így nem igazán tudni, Verdelet miért engedte be őt a csapatba. Szövetségese egy Szalamandra és egy Undine (szirén vagy hableány, legjobb tudomásom szerint), a jelet a hasán viseli, a méhét áldozta fel miatta.

Seere
A hatéves árva fiúcska, ki elveszett testvérét, Manah-t keresve csatlakozik Caim csapatához.
Szövetségese egy gólem, a jelet az egész testén viseli, az időt áldozta fel miatta.



szonylag emészthető történet, a szövetségesek behívása és a karakterfejlődés. Jaj, hogy ezt eddig nem mondtam? Bocsika! Természetesen Caim nem alappiskóta mivoltában üti végig a birodalmi seregeket, hanem kellő tapasztalati pontot begyűjtve szintet lép, ami az acélpengéknek és nyilaknak jobban ellenálló immunrendszert von maga után (egészség). Sárkányunk is fejlődik szépen, hogy egyrészt harci értéke növekedjék, másrészt pedig idővel hatalmasabb legyen és növelje a target lock pontok számát. Caim támadásait inkább a fegyverek határozzák meg, amiknek külön története van, de ennek csak az első része olvasható, mikor megszerezzük az eszközt, a teljes story csak a szint növekedésével lesz teljes. Új fegyvereket egyes fejezetek végén kapunk: ez lehet kard, hosszú kard, fejsze, bot vagy kalapács, de nem csak formájukban és élességükben különböznek, hanem a hozzájuk tartozó varázslatban is. Alapkardunk tűzgolyói, Bonebreaker nevű baltánk földből kiemelkedő sziklája, de fénykard is lecsaphat az égből, robbanó fénygömböket hívhatunk elő, természetesen a hordozó szerszám szintjétől függő erősségben. A fegyverek tárolására egy mechanikus kerékként megvalósított tartó szolgál, és ebből akár játék közben is kiválaszthatjuk a kívánt, célnak legjobban megfelelő cuccot. Sajnos a legfelső szint limitált, kedvenc kardom ha jól emlékszem a 13 után már maximumon volt, vagyis a továbbiakban fejlődésképtelen.

A tápolást, mint életcélt maguk elé tűző játékosoknak külön erre a célra találták ki a *Free Expedition*öket, amikben a már Story módban teljesített helyszíneken játszhatunk affélé mellékküldetéseket (pl. semmisítsd meg a célpontokat).

Easy fokozatban a Drakengard mintha kissé könnyű lenne, csak a harmadik fejezet közepétől jönnek olyan három méteres óriások, meg szöges kalapáccsal felszerelt disznók, mint nehéz ellenfelek, addig maximum páncélos katonákkal találkozunk, meg kicsi, de gyors goblinokkal (egy helyen). A végén én is egészen belelendültem a játék okozta élvezetekbe, és reflexszinten nyomogattam a Négyzet meg Háromszög gombokat, miközben elmém az élet nagy kérdéseiről filozofálgatott (vajon lehet-e olyan vaníliás karikát gyártani, amiben a piskóta karika közepén, belül, a felszín alatt van a csokis réteg?). A történet kissé koncepciótlan, de néha szolgál meglepetésekkel, amik jól hajtják előre a játékot. A kezelés jó, a kardozás animációja nem darabos, csak hát a játékmenet borzalom egysíkú, nem is beszélve a grafika közepes mivoltáról. Érdekes a szövetséges barátok bevonása, hiszen mindegyikük lepaktált valami lénnyel, és a kapott képességet a csatában is tudja kamatoztatni, mint mi a varázslatokat – lásd pl. gólemes kiscsajt. Azt hiszem, befejezésül csinálok egy kis szereplőlistát, hogy legyen mit nézegetnetek, majd utána írok Square-Enix-éknek, hogy küldjenek nekem egy zacskó új Négyzet gombot a szétamortizált kontrolleremhez.

Dzson

rek. Hát, azt kell hogy mondjam, nem egy Panzer Dragoon…

MOTIVÁCIÓ

„Mégis, miért játsszunk akkor a Drakengarddal, ha Dzson ennyire lehúzza?” – kérdi a képeket nézegető olvasó (*„Rohadt PS2 és rohadt Dzson!”* – mondja reflexből az elvakult X fan, és ad egy puszit liebling konzolja elejére).
„Ha ezt kérdezed, akkor nem szeretted a Panzer Dragoon Orta-t, a Chaos Legion-t vagy a Dynasty Warriors-t!” – mondom én. Mert bizonyára van egy játékos réteg, akinek bejön a nonstop harc, a vi-



MARTIN BELESZÓL!

Nagy izgalommal vártam, hogy megérkezzen végre ez a játék – még az sem gátolt meg ebben, hogy az első perctől kezdve *Darkengard*nak tévesztettem a címét… Most, hogy megjött, nem is tudom, hogy mit mondjak. Rettentő nagy durranás lehetett volna belőle, még a Square-Enix-re (eddig) nem igazán jellemző szemtelen ötletlopások (Dynasty, Panzer) ellenére is. De, a gyenge megvalósítás miatt mégsem lett az. Egy kicsit most részrehajló leszek: én azért mégis kipróbálnám a helyetekben, mert azért *van benne valami…*



DRAKENGARD

SQUARE ENIX
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb (41KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ tűrhető történet, kezelhető és látványos harc
× ködös grafika, borzalom zene, egyhangú csatározás

6.5 pont







VÉRESET KÖHÖGTEM A MÚLT ÉJJEL

A Bloody Roarral legutoljára még PS-en játszottam – na, az sem ma volt. Elég vicces mondjuk a program címe, biztos akkoriban készülhetett az első rész, amikor még az idétlen Van Dame filmek mentek a mozikban (Véres sport, Véres játékok), mert nem nagyon tudtam kötni a játékhoz a címét. Valószínűnek tartom, hogy a game azért valami csekély kis profitot hoz a kiadónak és a fejlesztőnek is, hiszen már negyedik résznél tart ez a buta kis 3D-s ember-ember elleni verekedős sorozat. A Bloody Roarnak egyébként az a különlegessége, hogy verekedés közben át tudunk alakulni állatokká, jobban mondva bestiákká. Érdekes, hogy ez az egyik paraméter, ami életben tartja ezt a középszerű programot, pedig általában sok hasonló játék, mint például a Fighting Vipers ment a süllyesztőbe, hiába volt egy bizonyos része kiemelkedően megcsinálva. Arról, hogy a játék alacsony költségvetésű, jól árulkodik, hogy az intro sem CG, csak a játék grafikájával összevágott klip. Egyébként szerintem mára már elért odáig a videojáték ipar, hogy a verekedős játékok terén valami hatalmasat kell ahhoz alkotni, hogy az tényleg sikeres legyen; mondanom sem kell, a Bloody Roar nem ebbe a kategóriába tartozik. Sőt, több olyan alapvető követelménynek sem tesz eleget, ami ahhoz kell, hogy az ember megszeressen egy játékot. A bunyólehetőségekkel még nincs is baj, van itt mindenféle játékmód, meg különféle opciók, amikkel a játék paraméterein változtathatunk.

Az első számú probléma a karaktereknél kezdődik. Hiába van viszonylag sok szereplő, ha egyikkel sem tud az ember azonosulni, azaz egyikük sem szimpatikus. Nem ismerem az előző részeket, de ha ismerném, akkor sem hiszem, hogy X-et, vagy Y-t különösebben meg tudnám kedvelni. Nincsenek nagy egyéniségek, mint a Tekkenben, és szinte különbség sincs a harcmodoruk között. Következő, ami elég gáz, azok a pályák. Utálom, ha egy verekedős játékban korlátozva van, hogy meddig hátrálhatunk, itt pedig mindenhol láthatatlan falba ütközünk. És hiába az élő háttér, hiába megy el félpercenként a hatnegyvenes gyors mögöttünk, ettől manapság már senki nem ájul el. Inkább lennének hatalmas, szabad pályák, gyönyörű egzotikus háttérrel. A harmadik nagy hiba az irányítás és a kombórendszer. Tökéletesen kialakított kombórendszert egyébként is csak a Tekkenben láttam idáig (ezrét nem kell annyira sztárolni a DOA-t, mert a grafika csak egy dolog, a szereplők ott is bénák, a kétgombos irányítás meg röhejes), ez a BR4-es meg siralmas, néhány ütés-rúgás, meg ócska speciális mozgások. Egyébként ebben a részben már nem csak bestiákká, hanem hiper-bestiákká is át lehet alakulni, ha elég ügyesek vagyunk hozzá. Ez az átváltozós dolog is elég gáz, mert néhány szereplő alig változik meg (mondjuk, csak növeszt magának egy mutáns kart), mások meg idiótán néznek ki (gondolok itt a hatalmas nyúlra, vagy a tornanadrágos farkasra). Szóval, ha verekedni akartok, inkább vegyétek elő újból a Tekkeneket, vagy a SoulCalibur 2-őt, ne pedig ezt a...

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

BLOODY ROAR 4

HUDSON / KONAMI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock)

✔ nem sok van neki
× úgy cakkumpakk az egész

3.5 pont



SZÖRNYT SZÜLÖK MA ESTE



Monster Rancher... Monster Rancher... Ja persze, Monster Rancher! Ez az a szörny nevelgetős cucc, amit egyszer már beraktam a gépbe, de ki is rántottam rögtön, amikor megláttam, hogy valami béna, „egykaptafa szereplős" anime videó kezdődik. A negyedik résznek viszont kénytelen voltam végigszenvedni az introját, mivel egy fél oldalban kell értekeznem róla. Én amúgy eléggé utálom az anime-t, főleg ezt a mostanában divatos, gyerekeknek készült, „nevelgessünk szörnyeket és harcoltassuk őket, vagy gyűjtsünk kártyákat, és harcoljunk azokkal" ökörségeket. De hát ez van, annyira tarolt a Pokemon, hogy mindenki más, köztük a Tecmo is ezen akar meggazdagodni. Természetes, hogy az elején még csak egy kis zöldfülű, egy darab saját szörnnyel rendelkező amatőr kezdő vagyunk, hogy aztán innen kapaszkodjunk fel, és küzdjünk meg a narancs Pokemon mesterrel... ja az más... Egyébként a játék elég nehézkesen kezdődik, vagy jó öt percen át kell nyomogatni az állóképekkel elmagyarázott történetet, mire megkapjuk az irányítás. A sztori egyébként jól jellemzi az embereket, arról van ugyanis szó, hogy kezdetben békében éltünk a szörnyekkel, majd átverük őket, most viszont megint szükségünk lenne a segítségükre, úgyhogy lehet bajlódni a felélesztésükkel. Kezdetben egy farmon fogunk kolbászolni, amíg ugyanis a kis szörnyünk nem ér el egy hivatalos minősítést, eléggé meg vannak kötve a kezeink. Az irányítás és a játék kezelése egyébként eléggé bonyolult, kisilabizálod, hogy mit hol kellene csinálni, megnyomsz egy gombot, erre bejön hatvanféle opció, több képernyőn keresztül, plusz adatok, információk, statisztikák, és úgy elveszel bennük, hogy az előző képernyőre sem jutsz vissza. Egyébként tényleg nincs más dolgunk, mint trenírozni a szörnyeinket, aztán lehet haladni előre a történetben, ellátogathatunk különféle helyekre, új szörnyeket szerezhetünk, sőt egyes fajtákat még mixelni is lehet, így kapva új bestiákat. Sok jó dolgot nem találtam a programba, ami viszont a megatuti, azt először el sem akartam hinni. Lehetőségünk van ugyanis különböző DVD-kről, CD-kről swappelni, azaz beolvastatni szörnyeket. Amikor először megláttam el sem akartam hinni, gyorsan fel is kúsztam a netre, és körbenézelődtem. Hát mit mondjak, elég nagy a játék körül kialakult hisztéria, ugyanis rengeteg korongról lehet átteleportálni monsztereket, hogy csak néhányat említsek: egy csomó FF játékból, rengeteg régi DC-s, PS1-es játékból, zenei CD-ről és egy rakat DVD filmből. Persze ez nem úgy kell elképzelni, hogy magáról a CD-kről fogja beolvasni a gép, de ha beteszed az eredeti korongot, a játék felismeri, és akkor bead egy új szörnyet. Na, most ilyen szörnyből kb. 300-400 darab van elrejtve a játékban, ami már nem semmi. Nem mondom, hogy emiatt érdemes lenne beszerezni, de mindenképp figyelemre méltó próbálkozás, és ötlet is egyben. Ettől függetlenül, csak akkor kezdj neki, ha odavagy a Pokemon, a Digimon, és a Yu-gi-oh szerű okosságokért, mert ez ugyanaz, csak más köntösben.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu



MONSTER RANCHER 4

TECMO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

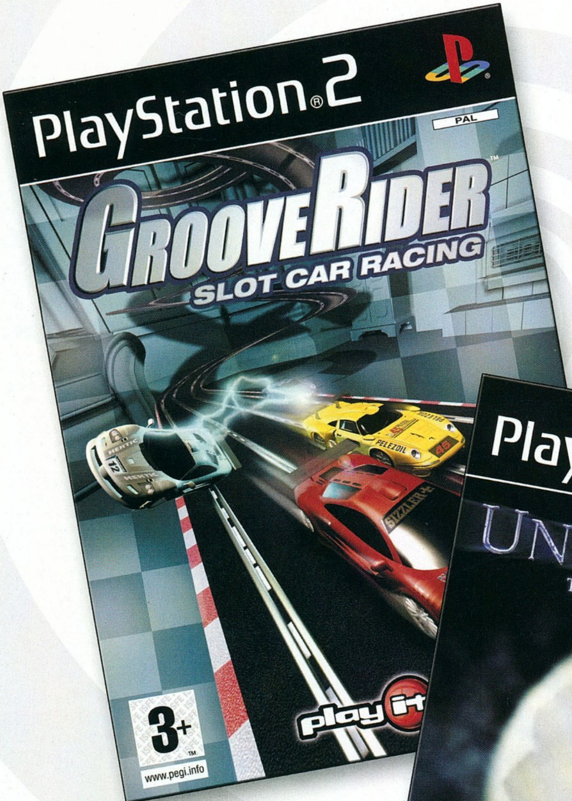
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock)

✔ jól kidolgozott szörnyrendszer
× hosszadalmas, döcögős

5.5 pont

Új termékeink





Magyarországon forgalmazza:

N-TEC Kft

1102 Budapest, Szent László tér 20.
Tel.: 06-1-261-1219
www.ntec.hu



GURULÁS

Rolling



Ha extrém sportjátékok kerülnek szóba, általában mindenki először a gördeszkás, utána a snowboardos, aztán a BMX-es játékokra asszociál, és csak a legszélsőségesebb esetben jut eszünkbe a görkorcsolyázás, mint extrém sport. Pedig (jó)pár éve, az amerikai filmek diktálta divat hatására, elég menő volt még kis hazánkban is az utcai korcsolyázás, bár arra már nem esküdnék meg, hogy itt nálunk is lett volna olyan gyorsétterem, ahol miniszoknyás görkorcsolyás macák hordták a kocsikhoz a rendelést. Azóta viszont nagyot fordult a világ, és a korcsolyázó fiatalok szépen eltűntek a nagyvárosok utcáiról, és legjobb esetben is, ahol erre lehetőség van, mesterségesen kialakított parkokba szorultak vissza (Ehh, de szép gondolat volt ez, mintha egy veszélyeztetett állatfajtáról beszéltem volna). A sportág is elég sokat változott, és leginkább már csak a legfanatikusabb korcsolyások űzik, igaz ők elég magas szinten nyomják, erre rögtön jó bizonyíték ez a játék is, vagy a régebben megjelent Agressive Inline, ami szintén egy görkorcsolyás játék volt anno. A két game között viszont ezzel szinte meg is szűnt minden kapcsolat és hasonlóság, hiszen míg az Agressive Inline inkább egy árkád jellegű, látványosabb, ugyanakkor a valóságtól elrugaszkodó sportjáték volt, addig a Rolling (erről a szóról valahogy mindig az a régi Limb Bizkit szám jut eszembe, amit orrvérzésig nyomtak a zenei TV-k) egy jóval földhözragadtabb alkotás, ahol sokat adtak az élethűségre; magyarul a játék inkább a szimulációs irány felé mozdul el mintsem az árkád jelleg felé. Állítólag még a programban szereplő helyszínek is léteznek a valóságban, amit sajnos nem volt lehetőségem leellenőrizni. Hasonlóképpen a korcsolyások is egytől egyig valódi szereplők, kivétel, ha magadnak gyártasz egyet, mint ahogy a Park Editor sem maradhatott le a DVD-ről. Többféleképpen is nekifoghatunk a játéknak, de evidens módon, aki a mélyvízbe szeretné magát vetni, annak ott a karriermód. Itt túl sok újdonsággal nem fogunk találkozni, hiszen a játékmenet felépítése pont ugyanolyan, mint minden eddigi extrém sportjátéknak a Tony Hawk megjelenése óta. Értem ezalatt, hogy szép sorban, egymás után jönnek a helyszínek, ahol különböző feladatokat kell teljesítenünk, amik általában ponthatárok megdöntése, verseny egy gépi ellenfél ellen, tárgyak gyűjtögetése, trükkök bemutatása. Összesen egyébkén tíz pálya van a játékban, mindegyiken tíz-tizenegy feladattal, amik között sok az ötletes, úgyhogy a fullos kipörgetés nem egyszerű, ráadásul a menetközben elsajátítható trükkök száma is meghaladja a kétszázötvenet, legalábbis a készítők szerint. A játék külalakra nem csúnya, ugyanakkor, ha valakit le szeretnénk nyűgözni, ne ezt tegyük a PS2-önkbe, hiszen csak kis mértékben használja ki kedvenc gépünk erejét. Egyébként vannak ötletes pályák, és amiket már láttunk más játékokban, azok is úgy lettek megszerkesztve, hogy sose fulladjon unalomba a játék, jó példa erre, hogy egy-egy feladat megoldása után új pályarészeket nyithatunk meg szinte minden helyszínen. Érdemes még megemlíteni, hogy negyven zenei track is rákerült a korongra, amit a profi korcsolyások biztos értékelnek, nekem viszont nem mondott semmit. Nem rossz játék a Rolling, de én inkább maradok a TH Undergroundnál.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu



ROLLING

SCI GAMES / INDY

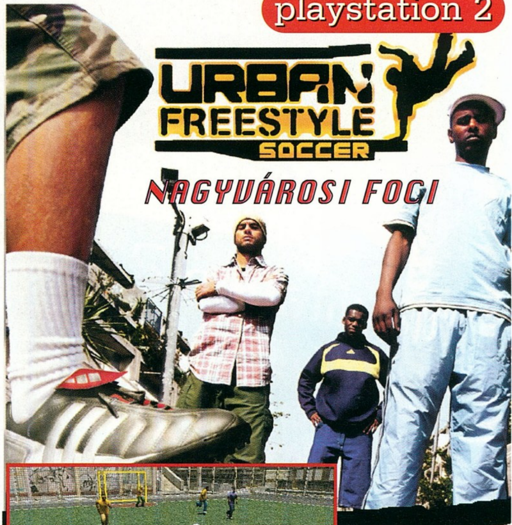
MÁS VERZIÓ: GBA, X

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock)

✔ élethű, kezelhető, tartalmas
× nincs játékmenetbeli újítás

6.5 pont



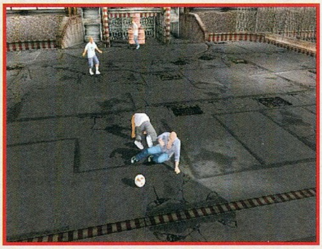
URBAN FREESTYLE SOCCER

NAGYVÁROSI FOCI



Nem akarom másnak kikaparni a gesztenyét, de ha valaki be szeretné írni a nevét a nagy Konzolos Játékok könyvének futball fejezetébe, akkor szerintem jobban járna, ha nem egy hagyományos nagypályás, hanem egy kispályás fociprogram fejlesztésében kezdene, mert a most uralkodó futball császárokat (FIFA, PRO EVO) úgysem tudja senki megszorítani. A kispályás foci egyelőre viszont fehér hollónak számít, talán ha két-három ilyen jellegű játékkal találkoztam eddigi konzolos pályafutásom alatt, ami pedig nem kis intervallum. (Az örök kedvenc persze a Microproose 7-11 Soccer amerikai teremfoci része marad, még Commodore 64-ről.) Szóval jó lenne végre egy igazi frankó kispályás, vagy teremfoci játék. Az UFS kispályás focinak kispályás ugyan, de tipikus példája annak, hogy egy európai, komoly tradíciókkal rendelkező sportág hogyan züllesztható le a gettó-kosárlabda szintjére. Már az introban is elég gáz volt látni, ahogy egy összegraffitizett falú kosárlabdapályán futballzsonglőröket megszégyenítő mutatványokkal juttatják egymáshoz a labdát a tipikus amerikai gettó playerek, mexikói labda-varázslók, és nyálas kis keresztházitzsákos deszkás gyerekek; ettől függetlenül még lehetett volna jó a játék, de sajnos nem az lett. Csak néhány helyi csapat választható, miben van afro-amerikai team, deszkás banda, és még egy női csapat is. Természetesen a legújabb sportcuccokban feszítenek, és nagyon keményen odamondogatnak az ellenfél játékosainak. Az igazi fekete leves viszont a kezdőrúgás után következik, ekkor derül ugyanis ki, hogy amit a bevezetőben láttunk, az benne maradt a játékban is. Magyarul a játéknak sok köze nincs a kispályás focihoz, inkább csak egy árkád baromság az egész, ami ugyan tűrhetően néz ki, viszont nem áll másból, mint a legnyakatekertebb módon a hálóba juttatni a labdát. Amit idáig csak Adidas és Nike reklámokban láttunk, azt most itt mind végrehajthatjuk. Duplákat szaltózva, pörgő rúgással küldjük meg a labdát, hogy a kapusunk kézen állva a két lábával kapja el azt el, majd fekvőtámaszt csinálva, feldobja a lábaival a fejére a labdát, hogy így indítsa a csapatársát, aki a speciális körbe jutva négyet dekázik, egyik válláról a másikra gurítja a labdát, szó szerint break mozdulatokkal produkálja magát, majd levegőben félfordulat tripla szaltóval vágja azt a hálóba. Szóval remélem lejött, miről van szó. Mivel bíró sincs, így aztán lehet nagyokat szabálytalankodni, és valljuk be, az igazi fociban tapasztalható csapatjátékhoz sincs köze a játéknak, mivel a mesterséges intelligencia finoman szólva is hagy némi kívánnivalót maga után: csak alibiből helyezkednek, nem mennek a szabad labda után, egyedül talán a kapusunk értékelhető, aki a furcsa hanggal pattanó labdákat rendszerint még egy méterről rábikázva is egy laza mozdulattal kifogja. Kár ezért a játékért, mert egy tényleg jó, élethű, összetett kispályás focira valóban lenne vevőközönség, de ez sajnos csak egy elfajzott, elkorcsosult idétlenség.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu



URBAN FREESTYLE SOCCER

SILICON DREAMS / ACCLAIM

MÁS VERZIÓ: GC, X

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

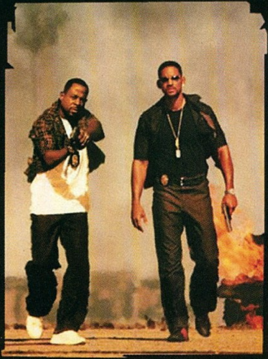
1-4 Játékos
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock)

✔ a téma
× a megvalósítás

4 pont



XBOX
PC DVD ROM
eidos
FELVESZED
Elintézed a két őrt
Lemész a lifttel az utcára
Megkeresed a rivális banda vezérét
Beszélsz vele
Rábeszéled, hogy hagyjon fel a viszállyal
A világban béke és virágzás honol...
OTTHAGYOD
Csendben elosonsz a két őr mellett
Találkozol az informátorral
Lepénzeled, veszel mesterlövész puskát
Leszeded vele a rivális banda vezérét
A biztonságiak megölnek téged és még 12 embert
A világ a katonai dikatúra felé sodródik
Deus Ex
INVISIBLE WAR
A TE DÖNTÉSED
A TE JÖVŐD
ION STORM
16+
automex
MULTIMÉDIA
Keresd a nagyáruházakban és viszonteladóknál vagy weboldalunkon,
ahol további szoftverek között is válogathatsz!
1077 Bp., Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799 - www.automex.hu - info@automex.hu
Deus Ex, Deus Ex: Invisible War, Eidos and Ion Storm are trademarks of the Eidos Group of Companies. Images from Deus Ex: Invisible War © Ion Storm, 2003. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, the Xbox logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.







BAD BOYS™ II

A LEGJOBB ROSSZAK

„*Szúú-száá...*" – szólt a filmben a gyengébb idegzetű szereplők szájából a megnyugvást hozó mantra. Úgy gondoltam, hogy talán rám is rám fog férni ez a gyógyító hang, mikor meghallottam, elkészült a film adaptációja. „*Szúú-száá...*" – szűrtem lassan a fogaim között az igét, mikor megtudtam Martintól, hogy nekem jut a megtisztel-tetés és a munka. Azután hazaérkezve beizzítottam a gépet és ismételten egy szúú-száát szuszogtam, mint kiderült, immár utoljára. Bevallom, féltem, mert a filmadaptációk mindig kihoznak a sodromból, mivel árad belőlük a rókaprém oszló szaga. Mielőtt még bárki megvádolna azzal, hogy előítéleteim vannak, megnyugtatok mindenkit, hogyha lennének is ilyenek, akkor azokat bármikor képes volnék a háttérbe szorítani, főleg ha az új fejlesztés minőségi kivitelezése ezt még meg is támogatja. Véleményem szerint nincs semmi gond az átiratokkal, csak legyenek képesek megállni a saját lábukon és ne csak és kizárólag a film értékeit próbálják újfent a jóhiszemű játékosokra sózni.

MIÉRT JÓK A ROSSZFIÚK?

Azért jók a rosszfiúk, mert már az elején feltűnik, hogy egy új történetet élhetünk végig a két laza feka (és most még a galamblelkű, hiperérzékeny olvasóink kedvéért sem kívánom az afro-amerikai megnevezést használni) zsaru oldalán, ami az efféle könnyed limonádé ízű folytatásoknál garantáltan jó szórakozásnak ígérkezik. A főszereplők jelleme szerencsére mit sem változott az utolsó találkozás óta, úgyhogy senkit ne lepjen meg a fennkölt párbeszédek emelkedett stílusa: „*Hol a k*rva anyádban vagy már te s*ggfej?*"; ha kihagytam volna egy f*szt, akkor elnézést kérek, de nekem így is teljesnek tűnt az idézet. Persze a verbális sokkolás némi akcióval is keveredik és a szépen tekergő történet folyamán hőseink jó néhány mulattató helyzetben is megmutathatják talpraesettségüket. Ha bárki is úgy érezné, hogy Will Smith vagy épp Martin Lawrence közelebb áll a kis szívéhez, annak jó hír lehet az az egyszerű kompromisszum, amit a készítők a játszható karakterek tekintetében kiötlöttek. Ez pedig a már jól bevált módszer, amit szinte az összes olyan több főszereplős játéknál alkalmaztak, amiben a játékostól megvonják a szabad választás jogát. A sztori ugyanis mindig úgy fordul, hogy szinte felváltva bújhatunk hol az egyik, hol pedig a másik közeg izzadságszagú pólójába, illetve trikójába. Mégis teljes a csapatmunka, mert beépített rádiónkon keresztül szüntelenül megy a kóstolgatás és az anyázás, miközben a bevetés a másik szálon szintén élesben folyik. Ügyes húzás, hogy éppen e párhuzamos események mentén történnek meg a karakterek közötti váltások. Ezért ha az általunk irányított zsaru bajba kerül, mi már a segítségünkre siető partner mozgása felett rendelkezünk. Így tulajdonképpen, tényleg csak magunkra számíthatunk.





HOGYAN JÓK A ROSSZ FIÚK?

Az irányítás külső nézetből történik az úgynevezett third person perspektívából, amolyan Die Hard és Matrix módra. Hősünk előtt egy célkereszt fut, ami megmutatja a leadott lövések becsapódási helyét. A támadásoknak tulajdonképpen két csoportja van: egyfelől a nyílt terepen történő haláosztás, amikor a csatatéren rohangálva megpróbáljuk célkeresztbe fogni az ellenfél testét vagy fegyverét. Másfelől, pedig a jóval taktikusabb és óvatosabb módszer, amikor a tereptárgyakat fedezékként használva, lesből tüzelünk. Ezeket a pontokat a program, padlóra rajzolt színes körökkel jelöli, amik lehetnek pirosak vagy kékek, attól függően, hogy melyikük aktív. Fedezékekből egy adott területen többet is találunk, ami némi taktikázásra ad lehetőséget, sőt, egyes pályarészek csak valamiféle gerilla harcmodor alkalmazásával tisztíthatók meg. A fedezékbe vonulást a kék gomb megnyomásával kérhetjük, ekkor Markus vagy Mike a hozzá legközelebb eső, és pirosan világító körbe lép vagy akár repül. Ilyenkor a bal irányító kart használva egyszerűen kidughatjuk fejünket vagy fegyverünket, és célba véve az ellenfelet végezhetünk azzal. A célzásnál jó stratégiának bizonyul, ha felhasználva a fedezék mögüli külső nézetet, előbb ráirányítjuk a zöldszínű célkeresztet a













valódi rosszfiúra, és csak ezután bújunk ki az árnyékból és így tüzelünk.

Meglepő de mindenképpen pozitív élményként éltem meg a minőségi operatőri munkát, ami attól vált igazán élvezhetővé, hogy nem vettem észre a szokásos falak és más beláthatatlan szegletek mögüli nézetek használatát, így az először hibaként aposztrofált saját kezűleg beállítható kameranézet hiánya nem is bírt akkora jelentőséggel, mint hittem. A pontos lövések nagyobb arányát elősegítendő, a készítők beépítettek a progiba egy úgynevezett célrögzítést, amit a bal oldali mellső gomb használatával tudunk előhívni – akkor, ha a célkereszt citromsárgáról narancssárgára változik. Viszont ebben az esetben csak felsőtestre tudunk lövéseket leadni. Tehát, aki ínyenc, és a tiszta fejlövés a gyengéje, annak manuálisan kell a golyóit a kiszemelt testrészbe juttatnia. :)

Az sem mindegy, hogy milyen fajtájú fegyvert használunk munkánk során, mert az eltérő típusok eltérő hatásfokkal és különböző alapképességekkel rendelkeznek. Egyes műszerek pontlövők, míg mások közelharc idején teljesítenek jó szolgálatot, azután vannak a végtelen tölténnyel rendelkező sztenderdek, amikkel még a pályákon néha felreppenő galambok kilövéséhez is egy egész tárra van szükség. És persze ott a demokratikus országok rendfenntartóinál rendszeresített támadó-kézigránát, amit a piros gomb használatával hajíthatunk a tömegbe. A szolgálati fegyverünk mellett csak egyetlen egy különlegesebb mordály lehet nálunk, amit az áldozatainktól zsákmányolhatunk a sárga gomb segítségével. Sajnos, ha találunk egy még szimpatikusabb darabot, akkor az előzőleg begyűjtött helyére tudjuk csak felvenni (a'lá Halo). Ez az a pont, ahol először és utoljára feltűnhet, hogy mi valójában rendőrök volnánk és nem mészárosok: ezt a hatást úgy érték el, hogy csak annak a potenciális áldozatnak a fegyverét vehetjük el, akit előzőleg nem fejbe, hanem csak lábon lőttünk, majd utána egyszerűen hagytuk elillanni. Egy igazi vadásznak persze nem újdonság, de ezeket a fegyvereket is illik újra tölteni, amit a jobb irányítókar lenyomásával tehetünk meg, még mielőtt bárkit is betámadnánk vele. És végül a zöld gomb funkciójának ismertetése maradt hátra, ami az ajtók berúgásán kívül a különböző tárgyak használatára szolgál.

AZ ŐRSÖN

Ha már a gombok használatával teljesen tisztába jöttünk, vessünk egy pillantást a menüre is , no nem azért mert érdemes, csupán mert így illik. Természetesen nem akarom lehúzni ezt a felületet, mindössze nincs túl sok látnivaló errefelé. Egyetlen igazán említésre méltó opció a Police HQ-ban található Target Range pont, ahol a gyakorlati fegyverhasználatból tehetünk munkavizsgát, különböző kategóriákra és kaliberekre lebontva. Az őrszobán lehetőségünk nyílik a küldetéseink során velünk szemben álló ellenfelek fényképeinek tanulmányozására és a begyűjtött bűnjelek és tárgyi bizonyítékok leltárba vételére. A többi funkció szerintem önmagáért beszél, pl.: Save, Load, Option, stb., bár hasznos lehet a célkereszt mozgatásához rendelt érzékenységet némileg gyengébbre állítani, mert alapból mintha kicsit túlreagálná a közeledésünket. A mentés automatikusan történik, ami másnap a Continue Game választásakor újra betöltődik Ezeken kívül sajnos semmi extrával nem szolgál a DVD, pedig valamiféle film- vagy játékelőzetés talán még ráfért volna a korongra, most a multimédia korában…



MÉG A ROSSZ FIÚKAT IS JÓ LÁTNI

Terepen dolgozni minden szakmában izgalmas dolog, bár olykor ez fárasztó tevékenység, sőt bizonyos munkakörben ez akár életveszélyes is lehet. Ha elgondolkodunk azon, hogy Miamiban milyen is a szabad ég alatt melózni, biztosan nem a mínuszok és a hóesés jut először az eszünkbe. A filmben szépen beállított jelenetek és nem kevésbé hatásos operatőri munka kellett ahhoz, hogy a területre jellemző időjárási- és fényviszonyokat a messze északon élőknek is hitelesen át tudják adni. A mi esetünkben is észrevehető az igyekezet, amit a fény-árnyék effektek és a narancsos tónusú pályák használatával, több-levesebb sikerrel újra meg tudtak teremteni. De ahogy az már ilyenkor lenni szokott, valahogy mindig több a jellegtelen belső termekben játszódó küldetés, mint a külső helyszín, és ez sokat levon a megszületni készülő hangulat súlyából. Persze azért jelen van az amerikai feeling és a zenéknek köszönhetően azt sem feledhetjük, hogy *a mi anyánk is az utca volt*. Sajnos nem vagyok igazi szakértője a rapnek, ezért nem tudom pontosan belőni, hogy East-Coast or West-Coast a talpaláváló származási helye, mindenesetre jól szól, és teljessé teszi ezt a natúr ganxta-idillt.

MILYENEK A ROSSZ FIÚK?

Alapvetően jók, és ebben a játékmenethez kapcsolódó kellemes irányítás, no meg a hangulatos grafikai megvalósítás egyaránt markáns szerepet játszik. A küldetések – mint az a modern és igényesnek mondott akciójátékokra jellemző – kisebb alküldetésekre bomlanak, amik nem nélkülözik a szigorú végértékelést sem. Hogy milyen játéktípusból eredeztethető, már nem tudom, de itt is megkapjuk a jogosan elvárható főellenfeleket, akik mindig jóval nagyobb kihívást jelentenek, mint az alattuk szolgálatot teljesítő droidok likvidálása. Az efféle *desszert* használatával azért nem árt csínján bánni, mert könnyen megfeküdheti a gyanútlan gamer érzékeny gyomrát. Sokszor tapasztaltam már játékostársaimnál (is), hogy ez lehet az a pont, ahol a rosszul elgondolt koncepció miatt egyszerűen elszáll az ihlet és a game ott be is fejeződik. Szerencsére ez a BBII esetében nincs így: minden akadály némi összpontosítással emészthetőre sikeredett, és ennek köszönhetően egészen a végső jelenetig megmarad a motiváció. Ez ma már erény! A BBII által képviselt tiszta akció a stílus szerelmesinek persze nem, de másoknak talán egysíkúnak tűnhet, de ha a maga nemében vizsgáljuk az anyagot, akkor elismeréssel tartozunk a fejlesztőknek, hisz azt kaptuk, amit minimálisan elvárhatónak gondoltunk. Tuti dumákat, jópofa jeleneteket és kidolgozott forgatókönyvet. Ennek ellenére a stuff mégsem tíz pontos, aminek az oka a valódi újítások hiánya. Ma már a szépségen és a csillogáson túl mindenki valami egyedire vágyik, ami, mint a mesebeli fehér holló, néha azért feltűnik. És ha feltűnik, akkor létezik is, tehát az kiváló középszerűség csak fél siker. A *Rossz fiúk II* egy újabb példája annak, hogy hogyan menthet meg bennünket a jó időben véget érő történet – még ha ezáltal rövidre szabott is lesz a játékidő – az egyhangúság kellemetlen élményétől. De mivel csak a szépre érdemes emlékezni, végső soron egy könnyed kikapcsolódásként határoznám meg az Empire legújabb üdvöskéjének velejét. *Szúú-száăă…*

SiD

MARTIN BELESZÓL!

A játék igazodik a mozifilm stílusához – non-stop akció. Ráadásul nem is rossz. De nem is olyan jó, hogy be kéne halni tőle. Mindenesetre az Empire eddigi játékait nézve határozott fejlődést mutat!

BAD BOYS II

EMPIRE INT. / BLITZ GAMES

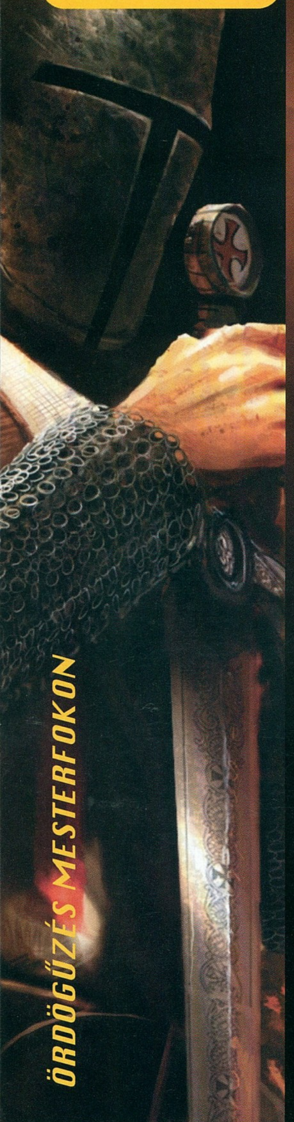
MÁS VERZIÓ: PS2, GC

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
37 blokk

✔ igazi akció-krimi, taktika
× egysíkú belső terek, semmi különös

7 pont







Bár a svéd Starbreeze csapat nem egy múltú fejlesztőbrigád, és még csak egy játékot jelentettek meg... mégis ismerősen csenghet a nevük az X tulajok számára, hiszen ők követték el az *Enclave* címmel ellátott kaland/akció hibridet. Az említett program ugyan nem került be az évtized legjobb játékai közé, azért mégis rengeteg pozitívumot fel tudott mutatni... ezzel pedig egyben nem kevés ember szívét dobogtatta meg. Már azzal kitűnt a rengeteg tucattermék közül, ahogy kezdődött. A megszokottól teljesen (!) eltérő menürendszert (gyönyörűen animált, folyamatosan változó) az eszméletlen hangulatú, leginkább a *Szikla/MGS* párosra hajazó zenei aláfestés dobta fel még jobban. A játékban egy háborút kellett lejátszani az ősi gonosz és a jó oldal között, viszont különlegességként nem csak az igazságharcosokkal lehettünk, hanem a gonoszokkal is, ami elég egyedi ízt adott a dolognak. Még a kalandok kezdésekor választhattunk, melyik identitást választjuk magunknak, a küldetéseket pedig ennek függvényében kaptuk. Rengeteg kaszt közül lehetett választani, ráadásul karaktereink folyamatosan fejleszthetők voltak. Sorolhatnám előnyeit tovább (részletesen kidolgozott grafikai prezentáció, sokszor ötletes feladatok, satöbbi...), de nem teszem, inkább megemlítem, hogy mi miatt vérzett el az Enclave. Sokszor gyenge volt irányítás (őrült kamerák, körülményes mozgás), idővel iszonyatos nehézség, borzalmas szaggatás. Ezen okokból kifolyólag (meg mert talán nem a nagy tömegekhez szólt) nem lett hatalmas siker, de az ínyenceknek (valamint Tibinek, aki a tesztet írta) nagyon nagy örömöt okozott.

Most pedig kijött a brigád legújabb anyaga, amit már jó előre beharangoztak. Illetve majd csak március közepe felé adják ki hivatalosan, de jó ismeretségeinknek köszönhetően sikerült beszereznünk egy tesztverziót, így a világon elsők között közölhetünk le róla tesztet (megkockáztatom: talán legelsőkként, hiszen még a neves online lapok sem foglalkoztak vele a lapzárta idejében). Kíváncsi voltam, mennyire sikerül kiküszöbölni a debütáló játék negatívumait, és vajon mennyire tudnak majd ismét újat alkotni a svéd srácok. Azt már most elárulom, hogy az egyik összejött. Hogy melyik? Azt majd később megtudod.

KNIGHTS OF THE TEMPLE

„INDULJ KERESZTES VITÉZ! HAGYD AZ ÁLMOD EL...”



Pozitívnak gondolom a témaválasztást Knights ügyben... valamint Martin is azt mondta, mikor belenéztünk a bemutatóba: „Középkor? Ez már jó...”. Hát igen. Kevés játék használta ki idáig a lehetőségét annak, hogy a Keresztes háborúk idejébe vezessen el minket. Most ez megtörtént, és ezért dicséret illeti a Starbreeze-t. Persze svédként nem a „Szent Háború” dicsőségét hirdeti, amit meg tudok érteni, mivel északi „testvéreink” (svéd, finn, norvég) legtöbbje nem biztos, hogy egyértelműen pozitívumként emlékszik vissza a hódításokra. Már csak azért sem, mert igen büszkék ősi pogány kultúrájukra (megjegyzem: mi is lehetnénk...)... amit meg is tudok érteni a „felebaráti szeretetből” elkövetett hadjáratok, illetve az inkvizíció tükrében.

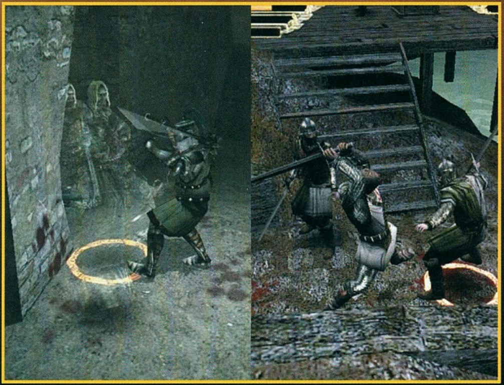
Ezért aztán a sztori kitaláción alapul. Egy Paul nevű kezdő templomossal vagyunk, aki egy rossz útra tért püspök nyomában van, mert az illető úr a gonosz hősök szokása szerint meg szeretné idézni a pokol erőit, és ehhez még egy rejtélyes, különleges hatalommal felruházott leányzót is elrabol. A kerettörténet tehát ennyi. Ha jóindulatú vagyok, még akkor is csak annyit tudok erre mondani: finoman szólva is egyszerű. Na de sebaj, nézzük tovább, mit is kapunk, amikor behelyezzük a korongot nagy dobozunkba.

A kezdés nem egy film, hanem festményekhez hasonló képek bemutatása, miközben elmesélik a történet alapjait. Alatta ismételten (az Enclave-ben tapasztaltakhoz hasonlóan) kellemesen harcias, pattogós, monumentális zene szól. Az előbukkanó menüben sok opció nincs, az extrák egyelőre nem nyithatók meg (majd az átvezető animációkat lehet itt újranézni), tehát érdemes elkezdeni egy új játékot, amivel egyben profilunkat is, valamint a nehézséget is megválaszthatjuk magunknak. Első helyszínünk egy kolostor. Mit tapasztalunk? Nekem megdöbbenés volt a vizuális megjelenítés, amit az Enclave grafikai motorjának feljavított változata prezentált. Aprólékosan kidolgozott falfelületek, szépen megrajzolt karakterek, motion capture technika, aminek következtében mindenki teljesen emberien mozog. A vér rendesen fröcsög mindenfelé, ha bunyóra kerül sor, ez pedig nem egy rossz dolog. Utolsó grafikai pozitívumként még elmondanám, hogy az árnyékokkal sem nagyon van gond, mert úgy mozognak, néznek ki, ahogy elméletileg kellene. A kamera hátulról, egy tőlünk viszonylag messzebb található állásból követ minket, de a nézetre mi is rá tudunk segíteni, így ha néha rossz pozícióba kerülünk, javíthatunk a terület beláthatóságán. Alapállásban kétfajta támadásunk van, valamint egy védekezésünk, na meg az akciógomb, aminek segítségével lenyomhatunk karokat, működésbe hozhatunk szerkezeteket (ezek mindig jelölve vannak, meg ki is írják a képernyőre, hogy mit kell tennünk). Egy kard van a kezünkben, más semmi... de ennél a pontnál még csak kezdők vagyunk, tehát ez nem is annyira zavaró. Amennyiben felszedhető tárgyra lépünk, azt automatikusan elrakjuk szükség esetén (pl. életerő, ha már meg lettünk sebezve). Na, de visszatérve az első élményre. A sátánhívő csuhások őrült röhögéssel, abszolút idegbeteg módjára csapkodnak felénk. A zene dinamikusan vált át nyugisan szépből a már említett pattogós, katonás stílusba... attól függően, hogy csak lézengünk, vagy éppen hadakozunk valakivel/valakikkel. Amennyiben alig van már életerőnk, akkor ismét vált... méghozzá olyan gyönyörűen fájdalmas muzsikába, amihez hasonlót Morricone (ez a rész hangulatilag olyanokra emlékeztet, mint egy „Volt egyszer...”, vagy a „Profi”) óta nem nagyon lehetett hallani. Amikor ezeket a sorokat papírra vetem, pont az említett zenei aláfestést hallgatom (direkt leverettem az életerőmet emiatt). Az első pályák egyébként a kolostorban, vagy annak környékén, illetve a kazamatáiban játszódnak. Feladatunk nem sok van: leölni mindenkit, felszedni a kulcsokat (majd azokat használni rendeltetésük szerint), illetve mindent, ami elénk kerül... Ebből azt hiszem, kiderül a lényeg: ez egy kőkemény „hack'n' slash” program. **(De sokat olvasom ezt a megjelölést az utóbbi időben... Martin)** Azonban még senki ne lapozzon tovább (akit a stílus nem izgat), mert a teszt végéig még érhetik meglepetések...

„MIKOR AZ ÖRDÖG TEMPLOMBA MENT, SÍRI CSÖND LETT ODABENT...”

Nos... a végigjátszás során jó pár helyre elnézhetünk. A kolostorból kiindulva ellátogatunk egy kikötőbe, ahonnan egyenesen a „Szentföldre” vezet utunk. Itt persze már nem a szerzetesek, vagy a korábban látott szimpla katonák állják majd utunkat, hanem keményen edzett szaracén harcosok, illetve a sátán szolgálatában álló volt templomosok... jelenleg pedig démonok által megszállt fekete páncélos lovagok. Innentől egyre nehezebbek lesznek a küldetések is, amikből egészen pontosan huszonkilenc darab áll majd rendelkezésünkre. A missziók változó hosszúságúak, időnként fel is vannak osztva úgy, hogy félpálya környékén egy oszloppal találkozunk, aminél menteni is lehet (egyébként pedig minden teljesített küldetés végén automatán ment a gép). Jeruzsálem után egy barlangrendszerbe is ellátogathatunk, amit az őrült püspök által megidézett démonok, egyéb pokoli teremtmények lepnek el. Így egyre közelebb kerülhetünk az alvilág szörnyűségeihez. Természetesen ezzel párhuzamosan az összecsapások is nehezebbé válnak. Folyamatosan tapasztalhatjuk majd, hogy a szimpla megyek/ütök megmozdulás nem annyira kifizetődő, mert azzal hamar elhalálozunk. Előtérbe kerül a védekezés, megfelelő időben betámadás koreográfiája. Na, meg nem utolsó sorban emberünk is fejlődik, ahogy haladunk előre. Elsőre csak támadási kombinációkat kapunk, majd új fegyvereket. Utóbbiak lehetnek kardok, íjjak, bárdok, vagy buzogány jellegű gyilkoló szerszámok (mindig újabb és újabb kerül a kezünkbe, így a hatalmas, kétkezes kard csak a kezdet, mert lesz még démonölő penge is, vagy akár egy ősi ereklyét is megszerezhetünk). Utoljára pedig még két lehetőségünk lesz: 1. speciális támadások (pl. a fegyverünk brutális erővel való megpörgetése... ezeket a bal ravasz, valamint valamelyik akciógomb együttes lenyomásával hozhatjuk elő); 2. varázslatok (pl. gyógyítás, védő aura, tűzgolyó... jobb ravaszhoz valamelyik gomb). A kombinációk, speciális támadások, varázslatok listáját meg lehet tekinteni játék közben a Back használatbavételével, így folyamatosan informálódhatunk új sajátosságainkat illetően. A speciális támadásokat az életerőnk alatti kék csíkból használhatjuk el (ez folyamatosan töltődik), a varázslatainkat pedig az ezalatt látható kis lapocskákból (ellenfelek leölésével töltődik). Ha pedig még ez sem lenne elég: Paul is fejlődik, így a játék végére már szép kis páncélunk lesz, illetve egyre több sebzést is fog bírni (maximum életerőnk is növekszik). Erre szükség is lesz, mivel idővel vissza kell majd látogatnunk a kolostorba,











ahol a végső ceremóniában fogjuk megzavarni az őrült püspököt, aki emiatt ránk szabadít majd mindenféle teremtményt. Ezen végső csatához pedig igen erősnek, fifikásnak, jól taktikázónak, minden lehetőségünket kihasználónak kell majd lennünk, mert a szörnyek nagyon durvák, és egy perc alatt végeznek velünk, amennyiben nem figyelünk. Akkor pedig az ördög meg fog jelenni a kis templomocskában… és ezt mi nem hagyhatjuk…

„ÉS LEÜLT AZ ÖRDÖG AZ ORGONÁHOZ, A SÁNTA KÁNTOR MENEKÜLT…"

Most nem fog menekülni senki. Ezt garantálom. Azt hiszem, az utolsó mondatok világossá tették mindenki számára, hogy bár ez egy „megyek/gyakok" játék, azért kicsit túlmutat a klasszikus „hack'n'slash" stíluson. Azonban csak ebbe a műfajba rangsorolható… így viszont el lehet mondani, hogy konkurenciái mellett a dobogós minőséget képviseli. Mert összegezve a dolgokat, mit is mondhatunk el róla? **1. A grafika álomszép.** A környezet legtöbbször annyira aprólékosan ki lett dolgozva, hogy időnként csak néztem. Jó… ehhez hozzátartozik az is, hogy nincsenek hatalmas terepek, amiknél teljes szabadságban mászkálhatunk ide-oda, de valamit-valamiért. A kolostor tökéletesen meg van rajzolva, ahogy a homokos Jeruzsálem is, vagy a feltörő lávával teli barlangok. A karakterek nagyon szépek, a főszereplőn látható sisak, meg láncing (a játék negyede felé lesz a miénk) az eddigi legcsinosabb darab, amit programban láttam. De említhetném még a démonokat is, vagy a gonosz lovagokat, amik annyira „oda lettek téve", hogy náluk jobbat egyelőre talán nehéz is elképzelni. A kamerakezelés nagyon látványos, korrektül használható… időnként pedig úgy van megvágva (ha egy teremből mondjuk átmegyünk a másikba), hogy azt még pár film is megirigyelhetné. **2. Hangzás terén csak tanulni lehetne a svéd csapattól.** A már említett monumentális zenék (a főtémát le is töltöttem a honlapról) mellett a hangok is nagyon rendben vannak. A rikoltozó csuhások, a motyogó, sziszegő démonok, a csatazaj… csipetnyi probléma sincs velük. **3. A hangulat mindezek miatt kiváló!** Na meg az is közrejátszik ebben, hogy a stílus egyszerűsége mellett mennyi érdekességet belevittek a KotT-ba. Az említett változatos képességeink mellett még néha logikai feladványokat is kapunk, amik elég egyszerűek, de úgy vannak feladva, hogy egy darabig gondolkozhassunk rajtuk. Ami még kifejezetten tetszett az a mozgás lemodellezése volt, mivel egy-egy suhintásnál, kegyelemdöfésnél (ha valaki kevés életerővel elterül a földön, lehetőségünk lesz egy halálos csapással jobblétre szenderíteni) szinte **érezzük a pallós, vagy a hatalmas bárd súlyát**. Másik nagy személyes pozitívum, hogy én alapból utálom a védekezést. Nem tudom, ez miért lehet, de a legtöbb játékban nem is használom. Azonban itt muszáj volt, és egyáltalán nem húztam a szám miatta. Direkt élveztem az idővel taktikussá váló küzdelmeket, amikben a blokkolást társítottam egy kivédhetetlen csapással, majd abból még esetleg egy újabb támadást is indítottam.

Na, de figyeljünk kicsit oda a hibákra is. Legfontosabb: **szavatosságilag szinte nulla**, ahogy a történet is az. Mert maga a játék kábé nyolc-tíz óra lehet (nem mértem le pontosan), ami fölött semmi nincs, a megnyerés pedig elég egyszerű, bár legalább a végén van egy kis poén. Ugyan van egy „Xbox-Livo" opció a menüben, de arról még a hivatalos honlapon sem tudtam meg semmit. Így egyszeri (maximum kétszeri) végigjátszást ígér a program, ami úgy az *elmegy* kategóriába sorolható. Másik problémám (ez már kisebb), hogy azért időnként tapasztalhatjuk a dinamikusan változó kamera hátulütőjét is, mivel ritkán ugyan, de előfordul, hogy egy szobába betérve mindent láthatunk, csak az ellenséget nem. Ez egy picit lejjebb viszi a játszhatóságot. De igazából ennyi a negatívum. Elmondható, hogy az Enclave legtöbb hibája ki lett javítva, valamint valamennyire talán (nagyon picit) meg lett újítva egy régen elfeledett stílus, amiből már régen nem láttam (vagy egyáltalában nem is láttam) ilyen minőségű képviselőt. Ezt bizonyította Dave barátom is (elég régi motoros ő is a videojáték bizniszben) pár napja. Feljött ugyanis látogatóba, azután alig lehetett levakarni a programról, mivel annyira beleszeretett. Azt állította, hogy ez az utóbbi idők egyik legjobb játéka. Valamennyire igaza van, de ahogy a Wrath Unleashed esetében is megemlítettem… talán ez is rétegjáték. Ugyanis hiába vannak az újítások, ha ez alapjában akkor is egy verekedős/varázsolgatós cucc. Aki utálja az ilyesmit, az ebbe sem fog beleszeretni. Azonban mindenkinek ajánlható, akit érdekel ez a kategória (legalábbis igényes megközelítésben), mert a műfaj egyik legjobbja. És boldog vagyok, hogy végre kihasználhatom azt, hogy az értékelő és a pontszám nem minden esetben függ egymástól. Mert hibái vannak, azt jelzem is… de ettől függetlenül király anyag. Arra azonban nagyon kíváncsi leszek, hogy ezt a grafikai minőséget hogy hozzák majd a PS2 gépen, mivel a híresztelések szerint multiplatform lesz a cucc. Bár igazság szerint ilyet még az Enclave esetében is rebesgettek az elején… Majd meglátjuk.

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Nagyon, nagyon gusztusos ez a játék, élvezet vele időzni, de a botrányos szavatosság miatt nem tudom, hogy tényleg jogos-e rá a 8.5 pont. És most még azt sem tudom tanácsolni, hogy vásárlás előtt feltétlen próbáld ki, mert a próba alapján biztos rá fogsz kattanni. Ha vékony a zsebpénzed, én még mindig inkább a BG: DA 2-t ajánlanám…

KNIGHTS OF THE TEMPLE – INFERNAL CRUSADE

TDK / STARBREEZE

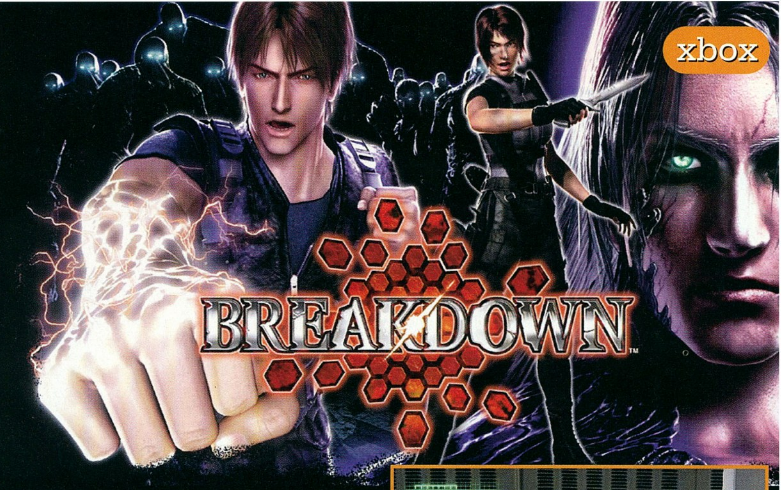
MÁS VERZIÓ: GC, PS2

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
1 mentés 105 blokk, xbox-live

✔ nagyszerű témaválasztás; grafika, zene, hangok, lehetőségek
✕ kevés élettartam, néha hülye a kamera

8.5 pont



Jó öreg Namco! A Tekken és SoulCalibur sorozatok már önmagukban díszpáholyra jogosítják a bunyós játékok dicsőségeinek csarnokában! Természetes hát, hogy izgatott várakozás kíséri, ha új címet jelent be ez a japán kiadó/fejlesztő óriás. Pláne Xbox-ra! S pláne, ha a fejlesztés alatt lévő játék megreformálni készül a videojátékok műfaj-kategóriáit! A **Breakdown** pont ilyen cím. A szaksajtó kitüntetett figyelemmel fogadta a róla szóló híreket, hiszen valami olyat ígért, ami korábban még nem volt: jól kidolgozott, belső nézetű verekedést, klasszikus FPS köntösbe bújtatva. Ha van cég, melyre szívesen bíznánk a „fighter" és „first person shooter" stílusok házasítását, talán épp a Namco lenne az. Azt azonban mindenki beláthatja, hogy ekkora fába még egy ekkora cégnek is kockázatos fejszét vágni. A lendítéstől lerepülhet a balta feje... Ha forradalmi játékot akarunk összehozni, nem elég megfelelni a „kiváló" játékok általános kritériumainak. Mert amellett, hogy szükség van egy megfelelően kidolgozott világra, fordulatokkal teli, eredeti történetre, változatos karakterekre, optimálisan emelkedő nehézségi görbére, ideális kezelhetőségre, korszerű grafikai kivitelezésre és még oly sok elengedhetetlen komponensre – mindemellett meg kell felelni a revolúcióval járó extra követelményeknek is! Jelen esetben annak, hogy az FPS-be fecskendezett bunyós szérum elég erős koncentrátum legyen, de meg ne semmisítse a szervezet egészét.

OLTÁS

Előre megfontolt szándékkal éltem a szérumos hasonlattal. Ugyanis nincs mit szépíteni a dolgon, a Breakdown főhőse durván lövi magát a játékban. Igaz, először még csak az orvos ad be neki teljesítménynövelő injekciót („accelerator"), de a vége felé szükség van arra is, hogy saját magunk szúrjuk meg bal alkarunkat egy jókora tűvel, s fecskendezzük bőrünk alá a piros és kék fiolák tartalmát. Ekkor karakterünk elkezd remegni, végtagjai erőtől izzanak, és sokkal hatékonyabban osztja továbbiakban a sallereket. Már elnézést, hogy *in medias res* vágok a dolgok elébe, s nem a játék történetét részletezem. Elmondhatnám, hogy kómából ébredünk, a nevünket sem tudjuk, megjelenik a semmiből egy harcias lány (a helyi Trinity), lerúg néhány terroristát, jönnek a gonosz T'lan kreatúrák, el kell pusztítani a Nexus világát és a többi. Függetlenül attól, hogy a történet egy panelekből felállított, nehezen követhető, kommersz, divatdrogos hallucinációkkal higított maszlag, egyszerűen nem vagyok képes tisztességesen bemutatni a cselekményt, mert folyton csak az jár a fejemben, hogy szúrni kell magunkat a játékban. Addig rendben is lenne a szitu, hogy egy iszonyatosan szétgyúrt, emberfeletti erővel rendelkező *tahó* szerepét kell eljátszani. De kérem, miért reklámozza a játék *implicite* (vagyis rejtve, ki nem mondottan) a szteroid injekciók használatát? (Kérdezzétek csak meg Martint, eléggé ki van gyúrva, de biztosra veszem, hogy elítéli az efféle készítményeket.) **(Na gyere csak be a szerkesztőségbe, majd megismerkedsz félelmetes bicepszeimmel! Martin)**

Ha már így belementem, szeretném még világosabbá tenni, mekkora morális szemét ez a játék. Felháborodásomat egy másik példán keresztül vezetem le. Egyik kedvenc játékom a Shenmue – mindkét rész végigjátszva. Maradandó, ahogy a főhős, Ryo, ivott az italautomatákból. Emlékeztek? Úgy zajlott, hogy Ryo felpattintotta a dobozos üdítő fémpöckét, behörpintette a löttyöt, s végül gondosan (oktató módon) a szemétbe helyezte az üres konzervet. Most akkor elmesélem, miként adaptálta ezt a jó ötletet a Breakdown: szinte minden sarkon van italautomata, ezekből kapjuk az energiát növelő frissítőt. A főhős itt is benyakalja az egészet, de aztán fogja, és lazán háta mögé hajítja az üres dobozt (ami ráadásul nem is található meg utána a földön). Nem prédikálni akarok, de jelentős különbségek ezek! Eleinte még naivan reménykedtem, hogy szándékosság rejlik a szemetelés mögött, s lesz valami jellemfejlődés a játék végére, talán kulturálódik a főhős. De szó sincs ilyesmiről. Ismét szembe kellett néznem a ténnyel, hogy vannak játékok, amik legapróbb részleteikben is értéket közvetítenek (Shenmue), és vannak, melyek bunkó, gyökér, társadalomellenes magatartásformára kényszerítenek.

MEGÜT!

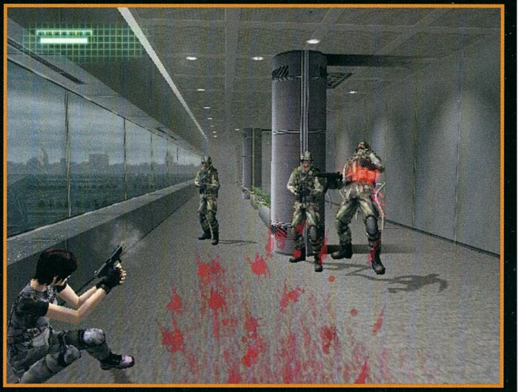
Távolodjunk el Ryo Hazuki kalandjaitól, s emlékeink féregjáratain csusszanjunk át a Halo mesterséges gyűrűjére, egyenesen Master Chief páncéljába. Idézzük fel az érzést, mikor néhány esetben, valami nehezen megfogalmazható okból (vagy szimplán lőszerspórolás végett) a fegyver rendeltetésszerű használata helyett nem golyót repítettünk az ellenség fejébe, hanem puskatussal csaptunk egy oltári nagyot a koponyájára. Bódítóan brutális volt, nemde? Valami hasonló élményt kínál felnagyítva a Breakdown. Azt az ösztönös, mélyről jövő agressziót vezeti le, melyre manapság egyre kevesebb játék képes. Hiába a brutális fegyverek arzenálja, a fizikai kontaktus különleges többlettel bír, még ha csak virtuális is. Olyan extra feszültséget szabadít fel, melynek építő jellege ugyan kétségbe vonható, de szórakoztató volta semmiképp. *Előre szólok, nekem nem jött be ez a játék.* De nem csak a morális problémák miatt. Az FPS résszel bitangul mellé nyúltak! El kell ismerni azonban, a verekedés rendkívül hatásos lett. Rajta kívül viszont tényleg majdnem mindent elrontottak. De erről később. Maradjunk egyelőre a kézitusánál. Bal ravasszal tudjuk használni bal öklünket (és lábunkat), jobbal értelemszerűen a másikat. Számít, mennyi ideig tartjuk nyomva a ravaszt, s az is, hogy milyen irányt adunk ütés közben a bal joy-al (idő + irány függvénye, hogy ütünk vagy rúgunk). Produkálható többek között balegyenes, horog, felütés, könyöklés, sokféle rúgás, ilyen-olyan kombinációk. Lehet védekezni, plazmagolyót (R hosszan) és térenergiát (L és R) lőni, becsúszni, ugrani, szaltózni, cigánykerekezni, időt lassítani (bal és jobb joy benyomva). Nagyon rá lehet érezni a bunyóra! Valahogy ereje van minden ütésünknek. Akár csak a felénk tartó pofonoknak. A ránk támadó T'lan szörnyek csapásai szinte fájnak, s a hátborzongató érzésre csak rátesz egy lapáttal, mikor földre zuhanunk, s bevérző szemünkön keresztül magatehetetlenül figyeljük, ahogy a monstre gyilkológép közelít, és újabb támadásra készül. Félelmetesen hatásos! És ami még érdekes, sikerült átültetni a verekedés azon sajátosságát, hogy aki földre kerül, rögtön kiesik a lendületből, s jó eséllyel már veszített is. Aki viszont beindul, üt mint a gép, és épp csak azt várja meg, hogy a szemben lévő feltápászkodjon, hamar győzedelmeskedhet a másik felett. A bunyó tehát jó! Nem túl realisztikus, nem egy szimulátor, de *nagyon eltalált*.



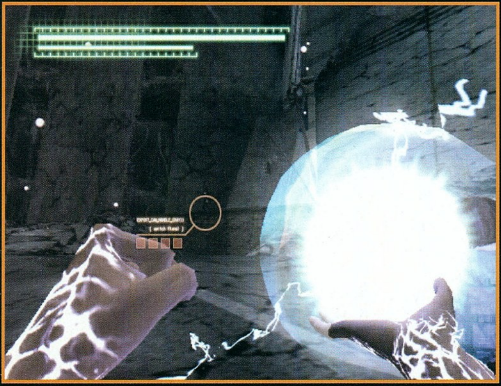
HELLO HALO

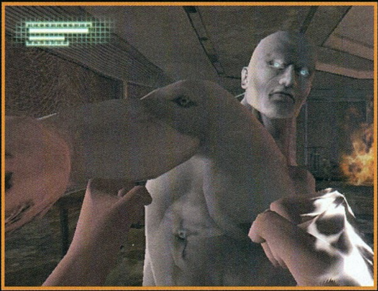
Az eddigieket kiegészítve azt mondhatom, a belső nézetes kezelés összességében egész jól sikerült. Először ugyan túl szűknek találtam a látóteret (és ezt más is szóvá tette), de nem vészes a helyzet, mert amire szükség van, azt pont befogja a kamera. Vicces, hogy tényleg mindent a főhős – mondjuk már ki végre a nevét, még ha elég röhejes is: Derrick – szemszögéből látunk. Például mindkét karja látszódik ahogy húzódzkodik, vagy mikor dobozok tetejére tolja fel magát. Az animáció is elég hiteles. Függeszkedéskor karjai mellett bámészkodunk, létrán azt látjuk, ahogy kézfejeivel megkapaszkodik. Az ajtók gombjait rendesen megnyomja, a tárgyakért mindig jobb kézzel nyúl le. Ez utóbbi művelet mondjuk elég idegesítő, nem lehet miatta nyugodtan gyűjtögetni. Mert két gombnyomás (X, X) után még csak lenyúl a tárgyért, felkapja, szemügyre veszi, s csak az X újabb megnyomására rakja végre el a talált cuccot (B-vel elhajít-





A NAMCO MARADJON A KAPTAFÁNÁL!





ja). Persze az egész procedúra nem több 4-5 másodpercnél, de amikor sok tárgyat kell felvenni (2 kézigránát, 3 tár az UZI-ba, 1 kóla, 2 szelet csoki), a realisztikus mozgás már egyáltalán nem ötletes, hanem fárasztó és időigényes. Ennek ellenére muszáj megszokni a gyűjtögető életmódot, mert fegyverek nélkül a túlélés lehetetlen.

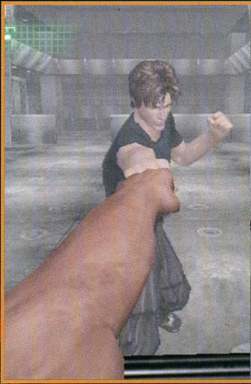
Meg is lepődtem, milyen sokat kell lőni. Nem számítottam ennyi tűzharcra. Míg az idegen kreatúrákra az ólom hatástalan (csak pofonokkal győzhetők le), az ellenséges ember-kommandósokra annál szükségesebb golyózáport zúdítani. De kell-e többet mondanom annál, mint hogy fegyvertípusból nevetségesen kevés van (kettő-három), s hogy célozni sem kell, mert a program automatikusan elvégzi helyettünk. Na, ilyen FPS-re számítson, akit érdekel a Breakdown! Sőt, még ilyenebbre. A java még hátra van. Az egész játék egy szemérmetlen koppintás. Jótól nem akkora szégyen átemelni, de ez a játék képes volt arra, hogy sok egyéb mellett a Halo egyetlen gyengéjét is, a környezet ismétlését is átvegye. Például a Breakdown vége felé visszakerülünk valami alternatív időbe, de gyakorlatilag újrakezdünk egy jókora szakaszt. Ugyanaz a környezet, ugyanazok az ellenfelek. Erre nincs mentség, vérlázító, egyszerűen lusták voltak új szakaszt kitalálni. Vagy amikor kígyószerű csigalépcsőkön kell fölmászni (kapaszkodni, ugrálni, FPS-ben platformozni), majd tárcsákon utazni, néhány T'lan szörnnyel elbánni, aztán újabb csigalépcsős szakaszon mászni, újabb tárcsákon utazni, újabb szörnyekkel mérkőzni, újabb lépcsőkön keringeni és így tovább. Mindeközben dübörgések rázzák a teret, éreztetvén, hogy itt aztán mindjárt minden összedől, ám semmi jelentősége, egy idő után már csak a kontroller remegése jelezte, hogy mozog a föld – mivel az ócska, frusztráló zajokat rég elnémítottam. A sok ismétlés csak egy, a Halo-ból átvett elemek közül. Ott van rajtuk kívül még a két különböző – egymással is hadban álló – ellenség esete, a mesterséges planéta ötlete, a planéta által termelt kreatúrák ügye (erre az elszórt dokumentumokat olvasgatva találunk utalást), ugyancsak a Halo-t idézik az áttetsző, érintésre láthatóvá váló lények. Persze nyilván nem a Halo az egyetlen táptalajként szolgáltató FPS. Nem mondom, hogy mindent onnan emeltek át. De mindegy is honnan, mert az egész olyan, mintha előre gyártott, meglévő elemekből lenne összepakolva. Mintha a fejlesztők egy központi objektum-tárból lekértek volna „mindegymilyen" falakat, padlókat, ajtókat, kapcsolókat, bútorokat, fákat, sziklákat, égboltot, stb. Komolyan mondom, ehhez hasonlóan komplex és monumentális, közben meg dögunalmas és semmitmondó világot még nem láttam játékban. Minden a helyén van, de olyan az egész, mintha egy totálisan tehetségtelen game-designer tisztességesen elvégzett műhelymunkája lenne. Ráadásul abszolúte játszható a játék! Csak annyira csúnya, szürke és halvérű, hogy az már fáj. A szürkeséget tessék szó szerint érteni, ugyanis a game jelentős részében alig láthatók színek a háttérben. Sokáig azt hittem, nem lesz szabadtér sem, csak folyosók véget nem érő lineáris rendszere. Aztán kisütött a nap, de minden maradt ugyanúgy. Persze miért is számítok egy új Armed & Dangerous-re? Kizárólag szabadterű pályákra? Sokat kell várni még egy olyan játékra...

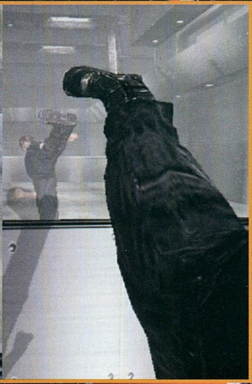
Némi pozitívumot jelent a történetben szereplő kisasszony. Nem beszél sokat, de nagyon vagány és isteni alakja van. Rendesen segít a harcban, de képes nyavalyogni is, például ha futás közben nem várjuk be a sarkon. (Illetve szemrehányást tesz, ha nem rá figyelünk, mikor hozzánk beszél.) Érdekesnek mondhatók még a gyakori, álomszerű, hallucinálós részek. Kicsit a Max Payne-re emlékeztetnek, csak itt sokkal inkább hatásvadász jelenetekről van szó. Torzul, sistereg a kép, macska tűnik elő a semmiből, az irodaépületből hirtelen sivatag közepén találjuk magunkat stb. Az egyik szobában – talán a gyengébbek kedvéért – még be is jelentik, hogy „most hallucinálunk". Általában bírom az ilyesmit, de csak akkor, ha spontán módon, nem trendi jelleggel osztják a transzcendens élményeket. Azért az bejött, mikor pár percet visszaugrottam az időben, és saját magam útját kereszteztem.

Összességében viszont egyáltalán nem jött be a Breakdown. Gyenge Half-Life és Halo utánzatnak tartom, melyben az újszerű játékélmény prioritása végül minden más rovására ment. A logikainak szánt feladatok vérszegények, a folyamatos ajtónyitogatás, gombnyomogatás és csaptekergetés monoton, a platform epizódok kiforratlanok. Nem tagadom, a bokszolást sokszor élveztem, de minden mást szívből utáltam, úgyhogy a rá fordított 15 órámat is kidobott időnek tartom. Töredelmesen bevallom, a két befejezés közül csak az egyikkel ismerkedtem meg (nem mindegy, hogy végül a csajjal kívánunk-e maradni vagy sem), de mint megtudtam, jelentős bonusz matériákkal egyik finálé sem kecsegtet. Mindezeket figyelembe véve az unatkozó vagy végletekig megszállott játékosoknak simán ajánlható a Breakdown, de igényeseknek már kevésbé.

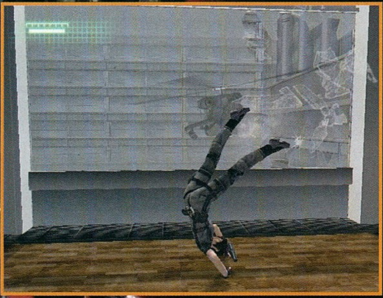
Stiletto











MARTIN BELESZÓL!

Megint egy olyan játék, melyet hatalmas várakozás előzött meg, de a végén sokkal nagyobb lett a füstje, mint a lángja. Sajnos. Egyre sűrűbben érzem, hogy mi, gamerek, erősen szívatva vagyunk. Mintha direkt nem fejeznék be rendesen a programozók a munkájukat. Mintha tisztában lennének vele, hogy egy játék nem olyan, mint a lyukas nadrág, amit szívfájdalom nélkül visszavihetsz az üzletbe. Hiszen egy rossz játék megvétele után maximum bosszankodhatsz...

BREAKDOWN

NAMCO / EA

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	elmegy

1 Játékos
1 mentés 222 blokk

✔ belső nézetű verekedés
× elképesztően sablonos, gagyi fps

6 pont



Unreal II THE AWAKENING

– **UNREAL** ['^n'riel]: nem valóságon alapuló, valószerűtlen, irreális… –

No, igen… A (sajnos) csak PC-n bemutatkozó Unreal egy valószerűtlen világot mutatott be. Illetve a világ nem volt annyira más, inkább csak a kozmoszt felfedező emberi fajra támadó idegen lények voltak eltérők a megszokottól. Még az exem számítógépén játszogattam vele. Az élmény nem volt mindennapi. Ez egy normál FPS volt, sci-fi köntösben… de a megvalósítás maga mögé utasította a legtöbb konkurens próbálkozót. Az akkori idők egyik legjobb mesterséges intelligenciáját tudhatta magának a program (illetve az abban szereplők), ráadásul nagyon durva hangulattal rendelkezett. Ez már az első pályán bebizonyosodott, mikor előre haladva egy félig lezárt ajtó mögül csak a mozgó árnyékokat láthattuk, valamint valakinek a segélykiáltásait hallgathattuk. Azután állatias morgás következett, dulakodás hangjai, halálhörgés. Mindeközben a sérült hajó remegett, az elektromos kábelek szikrákat hánytak magukból. Előre haladva elsötétített folyosók, hirtelen megjelenő morgó-bömbölő gyilkos szerzetek vártak ránk a szűnni nem akaró megpróbáltatások között. Később kijött az *Unreal Tournament* is. Ez nem a következő rész volt, hanem egy többjátékos módra kiélezett (leginkább) internetes, LAN játék. Nem kis sikereket ért el, és azóta is dúl a rajongók közti háború: vajon melyik az abszolút rulez: a Quake 3, vagy az UT? Én az utóbbira szavazok, főleg hogy DC-n szinte minden nap a világhálón nyomultam vele, na meg egy kis teszt jellegű valamit is írtam róla (ezzel mutatkoztam be 2001 áprilisában). Az *Unreal Tournament 2003*-ra (X-en *Unreal Championship*) elkeresztelt (szintén többjátékos) „folytatás" azonban már nyomába sem ért az előbb magasztalt elődnek… Hiába a csillogó-villogó grafika, ha hangulatában nem közelítette meg az előzményeket.

Az Epic munkatársai úgy gondolták, ideje előrukkolni valami egyjátékos epizóddal is, így született meg az **Unreal II: The Awakening**. Az először Cc-n megjelentetett program megosztotta a közönséget, valamint a sajtót… de tulajdonképpen ezzel szinte minden Unreal játék így volt. Pont annyian utálják, ahányan szeretik. Most azonban szerencsére újból meglátogatja a név a konzolok világát, méghozzá az X-es tábor legnagyobb örömére…vagy bánatára. Ez majd később eldől.



AZ ÉBREDÉS

A történet középpontjában pár különleges tárgy áll, amikért véres küzdelem alakul ki a különböző fajok között. Először csak az idegen lényekkel kell megharcolni, később pedig már a bérgyilkosok hada is a nyomunkban lesz, hogy ők kaparintsák meg ezeket a különleges kegytárgyakat, amik eldönthetik, kié legyen az univerzum. De lehet, hogy valami egészen más áll a háttérben, és az intrika szálai nem is olyan világosak, mint amilyennek tűnnek? Ez kiderül rögtön, ha valaki végigjátssza az összes küldetést. Nem lövök le semmilyen poént, érdekességet.

A stílus ugye FPS. Bár mindig leírjuk, az új olvasók/játékosok kedvéért: ez egy *belső nézetes lövöldözős játék*, amiben csak a fegyverünk látszódik, mi pedig bármerre mehetünk. Így sikerül elérni azt a hatást, aminek segítségével teljesen beleélhetjük magunkat a szereplő helyzetébe. Mivel csak bizonyos fokig láthatjuk a körülöttünk lévő dolgokat, rendesen felgyorsulhat a szívverésünk, mikor valami hangot hallunk a hátunk mögül. Mert mint a valóságban, nem mutatja a kamera, hogy mi közelített meg minket… csak akkor tudhatjuk meg, ha megfordulunk. Ez viszont időbe kerül. Így születik meg a folyamatos feszültség, ami a jobb FPS játékokra jellemző. Amennyiben azonban ezt a feszültséget/realitást nem sikerül létrehozni, már kezdhetjük is temetni a programot, mert ez rányomja bélyegét a hangulatra, aminek hiányában többnyire csak annyit mondunk egy mindent eláruló legyintés mellett: „Ááá…ez csak egy szimpla, butácska lövöldözős anyag…".

Az Awakening lemezét behelyezve egy rövid kis filmet tekinthetünk meg, ami összevágása a játékból ollózott jeleneteknek. Ebből már látszik, hogy nagyon rossz nem lehet a cucc. A főmenüben kalandozás (kooperatív, internetes gyilkolás, na meg a legfontosabb: a profil beállítása) után elindítjuk az új játékot. Ezzel eljutunk az első célbolygóra, ahol kisebb mészárlás fogad. Némileg visszaköszön az első rész, ami abban nyilvánul meg, hogy előre haladva lezárt ajtók mögötti kiáltozásra figyelhetünk fel… utunkat pedig hullák borítják be… Nem árulok el nagy titkot, ha elárulom: legtöbbjüket az ellenséges idegenek gyilkolták le. A rohamozó lények első hírvivői ugyan elég idétlennek tűnhetnek a felületes, „első pillanatok alapján már tudom is, milyen a játék" filozófiájú felhasználók számára, de a kicsivel később tapasztalt megjelenés (direkt nem nevezem nevén a dolgokat, hogy ez a találkozás elég felejthetetlen legyen) már ad némi feszültséget a korábban sem rossz hangulathoz. Így haladunk előre folyamatosan, míg össze nem futunk az első tárggyal, amiért egyesek még az életüket is hajlandók feláldozni. A tárgy elszállítása bonyodalmakat okoz, de pár katonatárs segítségével ezt is sikerül megoldani. Az anyahajóról pedig érkezik a következő információ… mehetünk a Pokolba! Innentől kezdve már nem fogunk egy percig sem unatkozni. Már ha idáig unatkozott volna valaki…

– **HELL** [hel]: pokol… A mitológiában, vallásokban egyaránt fellelhető alvilág, ahol a gonosz uralkodik –

A pokol jelen esetünkben egy jéggel, hóval teli, teljesen lefagyott hely. Pár aranyos kis kúszó állatka, meg négy-öt kevésbé barátságos ragadozó van csak rajtunk kívül a szabadban. A támaszpont felé haladva a ragadozók egy nagyobb példánya (anyuci… gondolom) akadályoz minket, de persze kevés sikerrel. Odabent mindenki halott. Lángok, holttestek várnak csak ránk. Ráadásul még a védelmi rendszer is kiszemel bennünket, mint potenciális áldozat. Barátaink az utolsó pillanatokban tudnak csak megmenteni. Azután az orvosiban találunk egy sebesültet, akit sikerül is meggyógyítani. Ő vezet el minket a legmélyebb bugyrok egyikébe. Kis, illetve







hatalmasra nőtt pókszerű lények rohamoznak folyamatosan. Olyanok, amilyeneket csak legrosszabb rémálmainkban láthattunk eddig. A pokol belseje felé haladva pedig fekélyszerű valamik vannak a falakon, padlókon. Olyan, mint valami őrült rémálom. Acheron világa sem jobb. A bolygó egy ismeretlen élőlény. Él. A talaj tele van fogakkal teli nyílásokkal, amik a bolygó (teremtmény) belsejébe vezetnek. Amikor feladatunkat elvégeztük, megremeg a föld. Ami pedig következik, az talán még a Pokolnál is rémisztőbb. És még folytathatnám a listát a nem említett idegen világokról, helyekről... de nem szeretném, ha a Tisztelt Olvasót semmilyen meglepetés nem érné. Lesz bőven...



AZ ALAPOK

A legtöbb dolog úgy működik, ahogy azt egy normál FPS esetében már megszokhattuk. Leginkább annyi a feladat, hogy menjünk előre, öljünk le mindenkit. Az irányítás különösebben nem érdemel bármilyen kommentárt... a jól ismert, remekül használható X-es lövöldözős gombkiosztás van itt is. Fegyverek terén is teljesen rendben van a játék. A normál emberi ketyerék (pisztoly, géppisztoly, sörétes, rakétavető, lángszóró, gránátvető, távcsöves) mellett még számos érdekes idegen technológiát is alkalmazhatunk majd. Ezek közül az lesz a legkellemesebb, amit az utolsó küldetésben szerezhetünk meg az első ellenféltől.

Amennyiben éppen nem előre haladunk, gyilkolunk, valami egyéb feladatot kell végrehajtanunk. Ezen missziók közül a leghétköznapibb az, mikor valami járatot, épületet, embert, tárgyat kell megtalálnunk. Érdekesség, hogy néha az akciógomb segítségével beszélgethetünk is – „néha" pedig különböző válaszokat is adhatunk. Azonban vannak ennél izgalmasabb jelenetek is. Ezek közül az egyik, mikor egy kisebb csapat (ereklye védelme, amiről már beszéltem) mellett kell küzdenünk a bezúduló Skaarj csapatok ellen. Ez kicsit a Halo csapatos küzdelmeire emlékeztetett. De később már olyan is lesz, hogy egy csapatot neked kell majd irányítani. A katonákat beoszthatod az épület különböző ajtói elé őrjáratozni. Ez már csak azért is kell, mert a bent dolgozó technikust kell megvédeni a bérgyilkosokkal szemben. Ha jól stratégiázol, szinte nem is lesz küzdelem. Embereid ritkítják a behatolók sorait, miközben te a távcsövessel szedegeted le a maradékot. Másik érdekes pillanat, amikor egy bejáratot kell óvnod a „Cég" embereivel szemben. Nem csak a fegyvereidet kell azonban használnod, hanem igénybe kell venni a felajánlott erőtér, illetve mozgásérzékelős védelmi rendszerek segítségét is. Itt sem mindegy azonban, hogy ezeket hogyan helyezed el. Ilyen többször is lesz a végigjátszás során... és elég izgalmas helyzetek várnak rád majd közben. Utolsó megemlíthető érdekességként az következik, amikor egy katonát kell fedezni a megint nagyon elemükben található Skaarj nehézfiúkkal szemben. Távcsöves a kézben, folyamatosan vigyázni a dolgozó srác munkáját, nehogy megzavarja valaki. Az elején még nem is nagyon nehéz ez a dolog, de amikor már négyesével rajzanak elő mindhárom irányból a dögök, akkor már azért fel kell használni a robbanó hordókat is, és még így sem biztos a győzelem.

– FEAR [fie*]: félelem, rettegés... –

Félni nem csak egy kifejezetten horror játéktól lehet. A félelem nem csak a szörnyeknek szól. Az igazi rettegés szólhat a természetfelettiről, de éppen így egy különleges, megmagyarázhatatlan hangulatról is. Sokszor említettem már (talán nem pont itt, hanem a fórumokon), hogy például egy profi kommandós szimulátor nagyobb félelmet tud kelteni az emberben, mint sok „túlélő horror". Nos... elmondható, hogy **bár az Unreal2 messze nem egy tökéletes játék, valamint elég sok komoly hibája van, azért rendelkezik egy igen komoly hangulattal**. Ez a hangulat már az első pályákon is fellelhető, de inkább csak a későbbiekben fogja megmutatni magát. Elsőre nagyon furcsa volt az U2. Leültem mellé, ráncoltam a homlokom rendesen, azután kezdtem belemelegedni, a közepe táján kicsit morogtam a picit laposodó hangulat miatt, majd a vége felé már alig bírtam abbahagyni. A végkifejlet nagyon tetszett, ahogy az utolsó pár pálya is. Még akkor is, ha ebben szintén a Halo hagyatékát láttam újjáéledni. De nézzük az értékelendő dolgokat részletesen: **1. Grafika:** Bár PC-n mindenki hanyatt volt esve tőle annakidején, azért az X-es verzió hagy némi kivetnivalót maga után. Ez több indokból lehet. Egyik lehetőség, hogy a számítógépes tábornak nem jó az ízlése. Másik lehetőség az, hogy nem sikerült a kódolóknak rendesen átírni a programot... harmadik lehetőségként pedig az a szomorú ötletem van, hogy nem bírta hozni a gép az eredeti programhoz szükséges hardveres minőséget. Utóbbi esetben kíváncsi vagyok egy Doom, vagy egy HL2 átiratra, mert azok aztán tényleg nem néznek ki egyszerűen. De lássuk, hogy mi is a probléma. A környezettel igazából nincsenek bajok. Legtöbbször szépen kidolgozott helyeken mászkálhatunk, a fű szálanként van megrajzolva, a csöveken még a repedés is látszódik, a ventilátor lapátjainak árnyéka pedig realisztikusan mozog a falakon. A karakterek kidolgozása már kicsit gyengébb, ám nem rossz. Ami borzalmas, az szerintem a mozgás. Időnként olyan érzésem volt, hogy a szereplők mozgása csak pár fázisból áll, ezért rohannak olyan bénán. Ráadásul **vagy nem vetnek árnyékot, vagy csak egy elnagyolt paca követi őket**. Ez kicsit kiábrándító... az eredmény pedig emiatt „csak" *jó*. **2. Játszhatóság:** Ezzel semmi gond, minden a helyén van. A kezelés egyszerű, s nagyszerű, a nehézség pedig pont úgy van eltalálva, hogy mindenki remekül szórakozzon vele, függően a nehézségi szint beállításától. **3. Szavatosság:** A játék maga úgy 6-8 óra könnyebb fokozaton, nehezebben pedig egy-kettővel több. Átlagos FPS idő. Viszont van egy remek kooperatív lehetőség benne, ami szerintem **közel hasonló élményt kínál, mint a Halo**-ban megismert kettes játékmód. Ráadásul Live lehetőségünk is van (jobban örültünk volna egy LAN módnak)... azonban ezt nem nagyon tudjuk még használni, ezért maradjon a normál játék, meg a kooperatív: így *közepes* az eredmény. **4. Zene/Hang:** Ez a pont megint igen jóra sikeredett. A zenék nagyon ütősek, atmoszférikusak. A Pokolban például olyan szinten megadja a muzsika az alaphangulatot, hogy oda még pókok sem kellenének, mert azok nélkül is folyamatosan vigyázban állva közlekednénk. De ez átlagban jellemző végig. Hangok terén sincs baj, a fegyverek jól szólnak, a szörnyek hörögnek, bömbölnek, az áldozatok sikoltoznak, a katonák pedig kiáltoznak helyzettől függően. **5. Hangulat:** Jeles... *kiváló*. A történet egész érdekes kezd lenni már az első pár pálya után (mik ezek a tárgyak, miért kellenek mindenkinek, honnan valók... stb), és bár a program közepe felé kicsit megszűnik létezni, azért a finisben ismét megjelenik, és igen érdekes helyzetekben találhatjuk majd magunkat. A már említett félelemérzet, adrenalint termelő akció filing szinte végig ott van rajtunk, emiatt olyan jó az U2. Meg hát a változatosság, amit már említettem.

Ismételten elmondom: *ez nem egy tökéletes játék*. Nem egy Halo szintű alkotás. De így is kiemelkedik az átlag közül. Teszi ezt úgy, hogy az előbb említett játékból rengeteget vett át, de megőrizte eredetiségét is, amit csak úgy hívunk: Unreal. Tudom ajánlani azoknak, akik szeretik az FPS stílust, kedvelik a Halo fajta lövöldözéseket, vagy az Unreal világot. A Halo 2, Doom 3, HL2 megérkeztéig érdemes beruházni rá. Amennyiben elvonatkoztatunk a mozgáskultúrától, az árnyékok gyenge megjelenítésétől, vagy az első ellenfelek nevetségességétől: egy nagyon is használható, izgalmas, érdekes, néhol egyedi ötleteket is felvonultató játékkal állunk majd szemben. Nekem tetszett, és szinte végig jól szórakoztam vele.

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu





MARTIN BELESZÓL!

Én viszont nem szórakoztam el ennyire jól a játékkal, és szerintem 7 pontnál nem is ér többet. Szerintem sokkal szebben is meg lehetett volna csinálni. Sok negatív kritikát hallottam olyanoktól egyébként, akik 6 pontot dobnának rá, mondván sokkal butább, mint a PC-s verzió. Erre annyit válaszoltam: és ki a rákot érdekel, hogy milyen volt PC-n? Akinek Xbox gépe van, az a többi X-es FPS-hez hasonlít, nem? Azok között meg egy 7-es, újra csak szerintem...

UNREAL II: THE AWAKENING

ATARI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

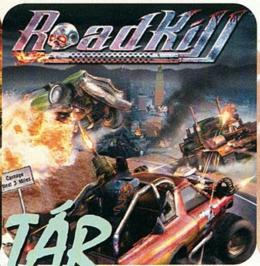
1-12 Játékos, 1 mentés 18 blokk, xbox-live, link kábel, dd 5.1

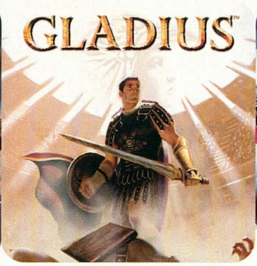
✔ izgalmas, nagyon jó hangulattal rendelkező fps
× kevés (de látványos) grafikai hiányosság, lehetne hosszabb

8 pont

XBOX LELTÁR









THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING

Mivel már egy hónapja a mozik – megérdemelten – legnézettebb műsora a *Király visszatér*, így szerintem senkinek sem kell bemutatni Tolkien csodálatos világát, regényét (egy tanács: mindenki olvassa el a könyvet, az sokkal többet nyújt). Az EA természetesen minden szóba jöhető platformra kiadta a játékfeldolgozást.

A Return of the King egy akciójáték, gyönyörű hátterekkel és rendkívül mozgalmas pályákkal. Mindaz, amit a PS2-es verzióról írtam a novemberi számban, igaz az Xbox-os változatra is – ugyanazok a karakterek, ugyanazok a pályák. Három út áll előttünk, az egyikben Gandalfot követhetjük, a másikban Aragornt, illetve két kísérőjét, a harmadikban pedig Frodót és Samut. Lényegében mindenhol az a cél, hogy lezúzzuk minden ellenfelünket – igaz, ez mindenhol más körítésben jelenik meg. Egyszer Minas Tirith fa-



lain kell helytállnunk, ostromlétrákat rugdosva, másszor a Holtak Csarnokán kell keresztüljutnunk, megint máshol pedig az orkok támadása alatt levő Osgiliath-ból kell kijutnunk Samut irányítva. A szintek legtöbbjét egyenesen a filmből szedték itt, de néhol szabadjára engedték képzeletüket az alkotók: ilyen helyszín az, amikor Gondor déli kapuján, és azt őrző trollokon, orkokon kell átverekednünk magunkat.

A két verzió között tartalmi különbség tehát nincs, és más szempontból is meglehetősen elhanyagolható. Igaz, Xbox-on észrevehetően szebb a játék, és sokkal kevésbé szaggat (ez különösen a kooperatív-mód kipróbálásakor észrevehető), de ezért nem érdemel pluszpontot – hiszen ez azért elvárható.



MÁS VERZIÓ: PS2, GC, GBA

8.5 pont

ROADKILL

Szegény Roadkillt nagyon nem bírtam, pedig a novemberi számban a PS2-es rész még 7.5 pontot kapott (mondjuk nem tőlem). Én viszont már a Twisted Metalt is csak mértékkel viselem el, nemhogy egy ilyen pofátlan és alacsony színvonalú klónját, mint amilyen ez a Midway játék. Merthogy a RoadKill sem más, mint egy lepusztult világban játszódó autós-lövöldözős program – pont olyan, amilyet már vagy ezret láttunk PS1-en.

A teljesen fantáziátlan háttértörténet (Mad Max pepitában) már önmagában lelombozott, és a dolgok később sem javultak. Különböző városokban, mindenféle autós bandáknak kell küldetéseket teljesítenünk és mivel ezek meglehetősen fantáziátlanok, ezért aztán hamar bele lehet unni a játékba. Szét kell lőnünk valakit, vagy – kapaszkodjatok! – szét kell lőnünk egy boltot. Ritkábban valami küldeményt kell leszállítanunk a megrendelőnek, vagy éppen körversenyre nevezünk be. Az eltérő célok eltérő eszközö-



ket kívánnak, garázsunkban rengeteg különféle autót halmozhatunk fel, itt válogathatunk köztük (menteni is itt lehet). A gépeket pénzből, illetve tervrajzok összeszedésével fejleszthetjük.

A grafika szégyenletes egy Xbox-játékhoz képest, de azért a fejlesztők még így is gondoltak rá, hogy néha, például nagyobb robbanások esetén belassuljon a képfrissítés. A hangok és a rádióállomások műsora viszont nagyon jó, kár, hogy a sűrűn használt humor leginkább a primitív kategóriába sorolható. A többjátékos-módok szinte említésre sem érdemesek; kipróbáltam őket, de egyik sem kötött le öt percnél tovább – őszintén szólva ez nagyjából az egész játékról elmondható…



MÁS VERZIÓ: PS2

5 pont

GLADIUS

A Gladius számomra a tavalyi évzárás egyik legkellemesebb meglepetése volt. Egy Final Fantasy Tactics-szerű taktikai RPG-ről van szó, amely az ókori Róma egy alternatív verziójában játszódik.

Ez a játék a semmiből jött, minden hírverés nélkül, és még csak azt sem mondhatnám, hogy túlzottan eredeti lenne – mégis, már több, mint hatvan órát ellopott az életemből. Talán a legkülönlegesebb vonása a két, többször is összekapcsolódó történet, mely teljesen más küzdelmeket, illetve eltérő karaktereket von magával. A játék szavatosságára semmilyen panaszunk nem lehet, a két történet végigjátszása 150 óránkat biztosan leköti, úgyhogy ha nekiesnénk, akkor vegyünk ki szabadságot, vagy színleljünk influenzát.

A játék nagyon hasonlít a különféle Tactics-okhoz: a négyzethálós pályákon körökre osztott módon kell küzdenünk – azzal az extrával, hogy az ütések ereje tőlünk is függ, a megfelelő időben lenyo-



mott gombokkal növelhetjük a sebzést. Alap karaktereink mellé felbérelhetünk gladiátorokat, vagy csak meghatározott ideig maradó zsoldosokat; sőt, rejtett helyeken különféle mitologikus szörnyeket is felszedhetünk. A decemberi számban olvashatsz bővebben a karakterek fejlesztéséről, illetve a mágiarendszerről, ezekről most nem írnék bővebben.

Az egyetlen negatívum a grafika, ami helyenként egész borzalmas – ráadásul Xbox-on semmivel sem szebb, mint PS2-n; viszont érdekes módon **vér csak ebben a verzióban van**. Még egyszer leszögezném, hogy a Gladius hosszú-hosszú órákra képes mindenkit a tévé elé szegezni, aki csak kicsit is szereti az ilyen taktikai játékokat.



MÁS VERZIÓ: GC, PS2

8 pont

XGRA

Őszintén szólva ha versenyjátékról van szó, én inkább az autóversenyeket kedvelem, mintsem az ilyen futurisztikus dolgokat. Ez persze nem jelenti azt, hogy ne próbáltam volna ki mondjuk a Wipeoutokat vagy az F-Zero-kat, de eddig egyik sem tudott rabul ejteni.

Ezért aztán nem túl magas előzetes várakozással próbáltam ki a XGRA-t, az Acclaim Extreme-G sorozatának legújabb darabját. Így nem is csalódtam nagyot: a XGRA egy ugyanolyan lélektelen versenyjáték, mint – szerintem – valamennyi társa. Teljesen érdektelen karakterek közül lehet választani, akiket aztán különféle bajnokságokra nevezhetünk be. Ezek természetesen különféle kanyarokkal és kunkorokkal teli pályákon zajlanak, és mindenhol neonfények villóznak. Szintén nem meglepő, hogy motorunk rendelkezik fegyverekkel, ezekkel némi anti-fair módon tehetünk szert



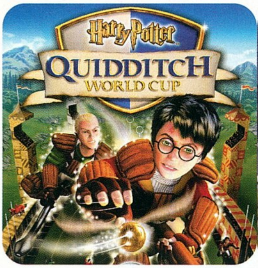
előnyre. Mindezt – ki nem találnátok! – különféle techno-remixek teszik teljessé; és egyúttal teljesen klisészerűvé.

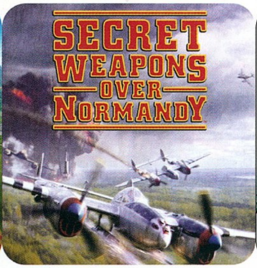
Ráadásul sikerült az előző részt, az XG3-at alulmúlni; az ottani szabad gépfejlesztés helyett itt automatikusan oszt upgrade-eket a gép, és az ottani eszeveszett gyorsaságú motorok helyett is sokkal lassabb masinákat kapunk. Szerencsére az Xbox-os verzió nem szaggat annyira, mint a PS2-es, de ha minden ellenfél a képernyőn van, akkor itt is megrándul néha a kép (az osztott képernyős négyjátékosmódról ez igen gyakran előfordul). Remélem a jövőben – ha egyáltalán folytatják a sorozatot – raknak bele valami újítást, mert ez így nagyon kevés…



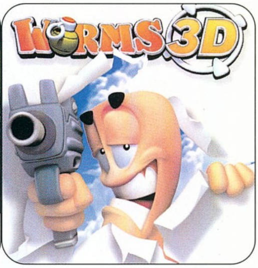
MÁS VERZIÓ: GC, PS2

5 pont









HARRY POTTER: QUIDDITCH WORLD CUP

Mivel idén télen nem volt film, az EA-nak muszáj volt valamit kitalálnia, és ez tellett tőlük. A Kviddics Világkupa egyértelműen azoknak készült, akik imádják a Harry Potter-könyveket, -filmeket, -matricákat, -bögréket, egyszóval mindent, ami a kis varázslóval kapcsolatos.

Aki rongyosra olvasta a könyveket, az valószínűleg minden részletét ismeri ennek a légi sportnak, ahol a cél a labda eljuttatása a kapuba (ennél persze bonyolultabb a dolog, hiszen három különféle labda van – még jó, hogy a bevezetésben minden szabályt elmagyaráz a játék). Bevallom, én nem tartozom ebbe a táborba (ha fantasy, akkor nekem az Tolkien, Feist vagy Le Guin), mégis, a szabályok bárminemű ismerete nélkül is 150-200 pontos előnnyel nyertem meg első meccseimet. Ezen felbuzdulva megpróbáltam feltekerni a nehézségi szintet, viszont azt meg csak kártyák gyűjtögetésével lehet megtenni, és az első tíz, ugyanazzal a taktikával megnyert



meccs után nem volt kedvem még ezret lejátszani, hogy elérjem a nehezebb fokozatokat.

Amúgy a prezentációval nincs baj, az a szokásos EA-szintet képviseli; ha már megveszik a drága licencet, akkor a köritésnél az maximálisan kihasználják, még akkor is, ha a játék maga nem nagy szám. Így aztán a karakterek hasonlítanak a filmekben látott színészekre, mi több, a roxforti pálya is nagyon hasonlít a moziban látottakra. A világkupában válogatottak mérkőznek meg – Amerika és Japán még rendben is van, viszont hogy mit keres Bulgária a képben, azt azóta sem értem. Ezt a játékot legfeljebb annak ajánlom, aki túl fiatal hozzá, hogy a „jéeztökolyanmintamoziban!" hozzáálláson túl olyasmikkel foglalkozzon, mint a játékmenet hiányosságai, vagy az ellenállást nem tanúsító ellenfelek.



MÁS VERZIÓ: GBA, PS2, GC

5 pont

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

A Secret Weapons Over Normandy az első világháborús repülőgép-szimulátor Xbox-on. Az előző mondat igaz és hamis egyszerre. A szimulátor szót ugyanis még a legnagyobb jóindulattal sem lehet rásütni erre a játékra, ami persze nem is feltétlenül baj, hiszen a lehetetlennel (egy katonai repülő realisztikus egy tízgombos kontrollerrel) nem kell birkózni, próbálkozni.

Azt tehát nem számítom hibának, hogy teljesen lehetetlen manővereket lehet előadni a géppel, ezzel azonban még nincs vége a hibák sorának. Nevetséges például, amit az ütközéseknél művel a gép. A fákon át lehet repülni (!), ha pedig egy ellenséggel ütközünk össze, nemhogy nem robbanunk apró darabokra, de még csak nem is sérülünk meg. Rendkívül idegesített, hogy le lehet lassítani az időt, nem igazán értem, hogy mit keres egy ilyen bullet time effekt a játékban. Ez teljesen betesz a kihívásnak, ugyanis ezt használva sérülés nélkül teljesíthetünk szinte minden csatát,



akár 90%-os találati aránnyal. A játék csak hellyel-közzel követi a háború igazi menetét, ráadásul a történetként szolgáló levelek, melyeket a főhős ír (ezeket küldetések között láthatjuk) rendkívül nevetségesek.

A programot a csúfos kudarctól, és a 4 körüli érdemjegytől a változatos küldetések mentik meg: bombázás és légifedezet nyújtása; szabotázsakciók és klasszikus légiharc keveredik egymással. A Xbox-os verzió egyetlen dologban tér el a PS2-es társától, mégpedig abban, hogy az Xbox Live-on keresztül új repülőket és pályákat lehet hozzá letölteni, azonban ez szerintem nem elég. Aki repkedni akar Xbox-on, annak ott van a Cromson Skies, egy tízpontos, fantasztikus játék.



MÁS VERZIÓ: PS2

6.5 pont

COLIN MCRAE RALLY 4

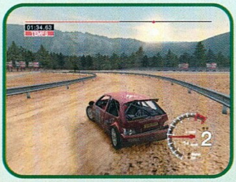
Szerintem a ma kapható ralijátékok közül a Colin 4 a legjobb – sosem szívleltem a WRC-sorozatot. A McRae nevével fémjelzett széria negyedik része sokkal jobb, mint a hármas sorszámú; annak minden hibáját kijavították az angol fejlesztők.

Például most már nem játszható végig egy fél nap alatt a program, bőven kell időt rászánni, ha mindent látni akarunk, ha mindent meg akarunk nyitni. Végre nem kötelező Colint megszemélyesíteni, nem kell az ő csapatával játszani – bármelyik autógyárhoz elmehetünk pilótának. Összesen 52 pályán próbálhatunk szerencsét, melyek egy részét ugyan a Colin 3-ból vették át, de ezt csak az igazán megszállottak fogják észrevenni. Mégpedig azért, mert a játék grafikája rengeteget javult, a kocsik még élethűbbek, ami főleg a töréseknél, ütközéseknél észrevehető. Ezek ugyanis minden képzeletet felülmúlóan valósnak tűnnek, szin-



te az alvázig tudjuk zúzni autónkat. A pályák is alapos ráncfelvarráson mentek át, sokkal több a tereptárgy, és néhány igen látványos effekt is díszíti a játékot – ilyen a zseniális porfelhő, aminél jobbat én játékban még nem láttam!

A két verzió között akadnak eltérések, az Xbox-os például támogatja a Dolby Digital 5.1 hangzást, amit meghallgatva rá kellett jönnöm, hogy: A) ez még egy ralijátékban is számít, és B) nekem is kell egy ilyen hangfalkészlet. Keveseket érinthet az a lehetőség, hogy a legjobb eredményeiket feltölthetik az Xbox Live-ra (online játszani nem lehet), az már viszont sokkal többeket, hogy a PS2-től eltérően, itt van lehetőség négy részre osztott képernyőn is játszani.



MÁS VERZIÓ: PS2

8.5 pont

WORMS 3D

Hogy őszinte legyek, sosem gondoltam volna, hogy a Worms áthelyezése a harmadik dimenzióba jó ötlet lenne. Azt hittem, hogy egy borzalmas, irányíthatatlan vacak lesz, amit hamar elfelejt mindenki, és én is majd visszatérek a jó öreg kétdimenziós kukacaimhoz. Szerencsére tévedtem…

Az irányítás nagyszerű lett, a belső FPS-nézet, illetve a felülnézet kombinálásával mindig tudjuk, hogy ki merre található, és kidolgozhatjuk mocskos kis stratégiánkat. Merthogy a Worms mindig is erről szólt – arról, hogy minél megalázóbb módon öljük meg ellenfelünk katonáit. Ehhez pedig a játék minden segítséget megad, minden hagyományos Worms-fegyver visszaköszön a viking csatabárdtól a Szent Kézigránáton és a az őrült teheneken át a robbanó öregasszonyig. Egyedül a nindzsa kötél lett sokkal gyengébb, pontosabban a térben való manőverezéssel már nem használható olyan brutális fegyverként. A kukacok mozgása frenetikus lett, főleg elhalálozási animációik lettek telitalálatok. A pályákat to-



vábbra is véletlenszerűen építi fel a program, ami igen nagy szám, hiszen azok is háromdimenziósak lettek, és persze teljesen elpusztíthatóak.

Noha a játékban van egyjátékos-mód is (az első pálya a Wormaha tengerpart, ahol partra szállva német kukacokat kell legyőznünk), a lényeg a barátainkkal vívott csatározáson van. Miként az összes Worms, így a 3D is körökre van osztva, ezért akár egyetlen kontrollerrel is játszhatjuk – arra azonban figyeljünk, hogy a játék évtizedes barátságokat is képes aláásni. Az Xbox-os verzió semmiben nem tér el a PS2-estől – legalábbis az európai, mert a később megjelenő amerikaival már online is lehet játszani.

Grath



MÁS VERZIÓ: PS2, GC

8 pont

SEGA GT A VILÁGHÁLÓN

Sega GT Online

A Sega GT 2002 tipikusan olyan játék volt, amit a Microsoft egy idő után elkezdett ingyen, vevőcsalogatóként az Xbox-ok mellé csomagolni. Nekem is ilyen formában van meg, igénytelenül egy lemezre sűrítve a kitűnő JSFR-rel.

Tudni kell, hogy a Sega GT 2002 nem a legerősebb anyag az autóversenyek közt. Nála lényegesen élethűbb szimulátor a Gran Turismo 3 (de az PS2-őn van), arcade műfajban pedig simán veri a Project Gotham Racing.

Igaz, a Sega játéka a szimulációs hiányosságokat ügyesen pótolja egy csipet játéktermi tivornyával, de ez még kevés ahhoz, hogy GT3 + kormány birtokában tíz percnél több időt szenteltem volna neki. Most viszont, hogy jött ez az online expanzió, mégsem ártott alaposabban elmerülni a játékban. Persze csak Xbox-Live előfizetés birtokában volt értelme hozzányúlni, mert offline módban gyakorlatilag nem nyújt többet, mint az eredeti Sega GT 2002. Magyarországról viszont köztudottan nem egyszerű feladat Xbox-Live kapcsolatot létesíteni. De nem is lehetetlen. Némi utánajárást és anyagi ráfordítást igényel. Amennyiben rendelkezünk egy izmos ADSL kapcsolattal, már csak egy Live-kit beszerzése szükségeltetik (mekkora király a headset!), na meg az osztrák (német, angol) haverok aktivizálása (sokszori telefonálgatás és e-mail váltás), banki adminisztráció (grrr!), a regisztrációs díj átutalása, s már életre is kel a játék *Online* menüpontja. Macerás ügylet, de higgyétek el, az élmény kárpótol mindenért! Még ha nem is feledteti, mennyi kellemetlenséget okoz, hogy a Microsoft nem építette ki hazánkban a Live hálózatot, s hogy ott húz ki pénzt a zsebünkből, ahol csak tud. Mert valóban nagyszerű hálózatban játszani a Sega GT-t, de ne mondja nekem senki, hogy az az online multiplayer, ami négy évvel ezelőtt – Dreamcast konzollal, modemes kapcsolattal – egyszer már ingyen és kifogástalanul működött, az most ennyi komplikációt igényel…





De szorítkozzunk inkább a tárgyra. Először, is fussuk végig a főmenü kínálatát. Első pont a *Sega GT 2002*, itt található a komplett két évvel ezelőtti rész. A soron következő *Quick Battle* sem igényel sok magyarázatot, ahogy a neve mutatja, itt csak gyors versenyekre nevezhetünk be, melyek a játék egészére semmilyen kihatással nincsenek. Ha a többi részben mindent feloldottunk, itt 165-nél is több autó, valamint 28 pálya közül választhatunk (közülük néhány ugyanaz visszafelé). Osztott képernyőn versenyezhetünk akár négyen is, de bámulhatjuk passzívan is a csak gépi ellenfelek között zajló versenyt (aminek a kirakati demozást leszámítva semmi értelmét nem látom). A *Chronicle Mode* veterán csodák versenye. A '70-es évektől napjainkig, évtizedekre lebontva vehetünk részt bajnokságokon. A *Time Attack* megint csak jól ismert játékmód, ahol saját köridőinken javítgathatunk. Jó ötlet, hogy a *ghost* car feltölthető egy központi szerverre, s a többi Live résztvevő számára is hozzáférhető lesz. A *Gathering Mode* mini-feladatok gyűjteménye. Az itt elért eredményekkel pénzhez vagy „nem eladó" jelzésű autókhoz juthatunk. Ezen belül a következő játékok találhatók: Time Survival (hagyományos checkpoint verseny, adott időn belül kell a szakaszokat teljesíteni), Technical Test („license", jogosítványokat szerezhetünk) és Gymkhana (az autocross japán megfelelője, itt nagy, sík terepeken kell időre jelzéseket kerülgetni). A főmenüben találunk még *Replay Studio* opciót, ahol az elmentett visszajátszásainkat élvezhetjük újra, valamint *Garage Tunes Gallery*-t, ami a játék audio-anyagát szolgáltató zenekaroknak mindenféle adatait, fotóit, dalait, videóit tartalmazza.

Egy menüpont maradt csak ki, természetesen az *Online Mode*. Ha minden előfeltétel adott, a hálóra csatlakozva számos lehetőség közül választhatunk. A *Battle for 12* az egyetlen, ami lehetőséget ad arra, hogy egy versenyen 6-nál többen vegyünk részt.





MARTIN BELESZÓL!

Sajnos, az Xbox-szal rendelkező *városi autóverseny* megszállottak nincsenek túl rózsás helyzetben. Legalábbis szerintem. Köpjetek le, de nekem a PGR nem tetszik, a PGR2 már egy fokkal jobb, de a Gran Turismo után egyszerűen nem veszi be a gyomrom, és ha nagyon kritikus szemmel vizsgálom a kínálatot, akkor tulajdonképpen csak a Burnout széria marad, no meg az NFS Underground – de ez utóbbi viszont inkább tuningjáték, mint autóverseny. A Sega GT Online-ból ami ér valamit, az az online. Mit szépítsek: ha van előfizetésed, vedd meg, egyébként nyugodtan elfelejtheted…



Képzelhetitek mekkora őrület van ilyenkor! Nekem ez kicsit már túlságosan is kaotikus volt. Az *Optimach* – mint a legtöbb Live támogatással rendelkező játékban – itt is a számunkra legmegfelelőbb versenyt segít megtalálni. A *Create Session* segítségével indíthatunk saját játékot. Ez esetben mi leszünk a Game Master, a helyi „op", a mindenható úr. Tőlünk függ, hány fős lesz a mérkőzés, logoval díszíthetjük a „session"-t, kereskedhetünk stb. *Competition* módban mindig előre meghatározott autókkal és pályán zajlik a verseny, a győzelem itt egyben letölthető díjakkal (autók, alkatrészek) jár. Van még *Team Battle*, ahol két-három fős csapatok küzdenek egymás ellen, külön-külön megtéve egy-egy kört, staféta jelleggel váltva egymást. Végül választható még a kissé furcsa de ötletes *Navigate Battle*, ahol az egyik játékos vezet, a másik pedig a mitfahrer szerepét tölti be. Előbbi szinte semmit nem lát a ködös szélvédőn keresztül, utóbbi viszont igyekszik navigálni a társát. Ezt szóban és a kontrolleren beütött – a pilóta képernyőjén megjelenő – irányjelzésekkel teszi. Elég jó móka! Tényszerűen kb. ennyit lehet elmondani az online módról, minden egyéb élmény szituáció-függő. Bejelentkezéskor még kapunk is egy figyelmeztetést, „a játékélmény mértéke jelentősen ingadozhat online multiplayer közben". Oldalakon keresztül lehetne taglalni, mennyire szórakoztató kocsikat elnyerni a világ másik felén lévő játékosoktól, kereskedni velük, ghost car-jaikat überelni, a ranglistákon fokozatosan előre jutni, kedvenc haverjaink listáját összeállítani. Mindez meglepően komplex játékká varázsolja ezt a két éves programot. Akadnak persze hibák, kellemetlen körülmények is. Pl. elég bosszantó, mikor a versenyt már az első helyezett befutásakor megszakítják, s nem lehet küzdeni a második-harmadik helyért. Vagy amikor sokat kell várni a megfelelő játékra. Nem a legjobb az online interfész sem, de összességében, a Live élményéhez képest elenyésző hibák ezek. Feledhetetlen például, ahogy egy amcsi sráccal szóba elegyedve annyira összehaverkodtunk, hogy végül hagyta elnyerni egy csomó verdáját. Konklúzióként azt mondhatom, aki nem szerezte be az első részt, nyugodtan tegyen egy próbát ezzel a verzióval. A grafika ugyanaz, mint két évvel ezelőtt, az irányítás sem változott, de legalább budget kategóriában jelent meg (20$), és igen komoly hálózati támogatással bővült. Szerintem bármilyen Xbox gyűjteményben jól megfér a PGR sorozat mellett.

Stil



SEGA GT ONLINE

SEGA

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-4 Játékos
xbox live, dd 5.1

✔ xbox Live támogatás
× nem változott 2002 óta

7.5 pont



SILENT SCOPE® COMPLETE

Úgy gondolom, sokan vagyunk olyanok, akik jó kedvre derülünk némi orvlövészét láttán, főleg, ha saját kezűleg játszhatunk, az ehhez szükséges érzékeny, de míves hangszeren. Számomra mindig plusz pontokat jelentett, ha egy progin belül lehetőség nyílt némi távcsöves puskás pontlövészetre (MGS, MOH, stb.), mert olyankor valahogy felszínre tört bennem az addig csendben szunnyadó büntető. Ezt a titokzatos érzést már rengeteg film és játék meglovagolta, de ilyen direkt módon, mint azt a *Konami* féle *Silent Scope* teszi, még senki, azóta sem. Emlékszem, mekkora élményt jelentett az első *fegyvernek látszó tárggy*al felszerelt masina a közeli játékteremben, ahol az Silent Scope-nak (és még jó néhány távoli rokonának) *köszönhetően egy kisebb kocsi árát* pufogtattam szét, miközben Istent játszottam. Ám eljött az idő, hogy aprópénz nélkül is átélhetem a csendes pusztítás borzongató kielégülését, és ehhez még a fotelomból sem kell felkelni. Igazán kíváncsi voltam, hogy hogyan is mutat majd a régi barát az otthoni képernyőn és emészthető lesz-e az Xbox-os kontrollerrel való célzás. Szerencsére nem kellett sokat fantáziálnom a találkozásról, mert az élet úgy hozta, hogy hivatalosan is én nézhetek *mesterlövészünk körmére*...

TÁVOLI CÉLPONTOK

1999-ben feltűnt egy igazán undergrundnak számító foglalkozást feldolgozó game a játéktermek sötétjében. Annyira zajos és látványos sikert nem hozott, mint azt a készítők titkon remélték, de ez a téma jellegéből adódóan, talán így helyes. Az efféle mesterségek, mint például a mesterlövész szakma, különben sem állhatja a feltűnést és a tömeget; akinek fontos, majd úgyis rátalál az árnyékban húzódó szakemberre. Tehát szép csendben megjelent a játék második része is, *Dark Silhouette* alcímmel, azután nagyjából két évre rá a harmadik epizód is az árkádok alá került. Immár 2004-et írunk, és javában folyik az újgenerációs konzolok gyarmatosító hadjárata, ami annyi jelent, hogy minden apró és új terület megszerzéséért kőkemény harc folyik, ahol minden megengedett. Ilyen titkos fegyver lehetett a Microsoftnál a Konami megbízható de öregedő zsoldosa, az SS, amit most egy pofás kis gyűjteménynek álcázva, **Silent Scope Complete** néven kidobtak az X-re is. (Az első három epizód csak PS2-re jelent meg.) És, hogy ne csak a csomagolástól keljen eldurranunk, a fejlesztők megleptek bennünket egy amolyan folytatásfélével is, ami a négyes sorszám helyett a jóval EXkluzívabb, EX jelzőt kapta. Az ínyencek és az újonnan érkezők így teljes képet kaphatnak a kormánynak végezhető munkák jellegéről és a terrorelhárítás felelősségteljes feladatáról, miközben fülig érhet mindannyiunk szája, hisz csak egyet fizet, és mindjárt négyet kap a kedves vásárló.

ESZED, NEM ESZED...

Gondolom senkit nem lep meg, hogy a játékban mindössze egy távcsöves puskánk van és nekünk ezt használva kell rendet tennünk a világ legkülönbözőbb tűzfészkeiben. Nincs is más dolgunk, mint a fegyverre szerelt távcső egyikoldalán benézve igyekezni az ellenfelet a lencse túloldalára állítani, és ha ez megvan, az elsütő billentyűt használva egy apró piros lyukat varázsolni a kiszemelt homlokra. Tehetjük ezt négy részen keresztül, napsütésben és hóesésben, különböző személyek bőrébe bújva, éjjel és nappal. Egy epizódon belül a küldetések jellege gyakran eltér egymástól, de sajnos a következő résszel szinte teljesen megegyezik. Ezen nincs mit csodálkozni, mert a Konaminál lelkiismeretes fejlesztők dolgoznak, akik már az első szériából megpróbáltak kihozni mindent, és most a többi rész tükrében, úgy tűnik, hogy sikerült is nekik. Ha bármelyik részt választva egy új kalandba kezdünk, módunk lesz a legkülönbözőbb járművekkel és azok vezetőivel szembeszállni, vagy épp egy különleges képességekkel rendelkező főellenfelet likvidálni. A küldetésekben előre haladva a körülmények is egyre vadabbak lesznek, és az eddig egyhelyben toporgó ellenfelek már nem csak a helyüket változtatják, hanem sunyi módon ránk is lőnek. A mozgó járműveken ülő fegyveresek mindaddig nehéz célpontnak tűnnek, amíg meg nem tapasztaljuk, milyen is, ha mi mozgunk a kiszemelt áldozathoz képest. El kell pufogtatnunk néhány tárat, mire ráérzünk a dolog fizikájára, ez viszont a végső értékelésünket erősen befolyásolja majd.









Egyébként ez az egész agyaggalamb-lövészet igen kellemesen lett összehozva – annak ellenére állítom ezt, hogy voltak fenntartásaim a kontrollerrel való irányítással kapcsolatban. Mondhatni *felhasználóbarátra* sikeredett a célzási mechanizmus, ami a harmadik epizódban és természetesen az EX-ben is kiegészült egy finom célrögzítő technikával. Ennek az apró segítségnek a lényege, hogy a távcső szálkeresztjét még kereső fázisban képes az áldozat koponyájára állítani és mágnes módjára az apró elmozdulásokat is követi. Garantáltan rászokunk a sebészi pontossággal kivitelezett fejlövésekre! Egyébként a célkereszt mozgatása kétféleképpen történhet a képernyőn, ami nagyban meggyorsítja a célszemély bemérését. Alapesetben az optikánk úgymond nyitott, és a bevetési terület egy kis részének a közelije látható benne. Ilyenkor a kereső mozgása lelassul és csak finom korrekcióra van lehetőség, ezért, amíg a cél nincs megjelölve, érdemes a bal oldali ravaszgombot benyomva tartani és külső nézetből előkészíteni a lövést. Az elsütő billentyű egyébként a jobb ravasz, az újra töltés pedig automatikus. Munkánkat nem csak az ellenség által nekünk szánt golyók nehezítik, hanem egy jóval kíméletlenebb erő is, ez pedig az IDŐ. No, nem arról van szó, hogy a terepen öregszünk meg, hanem minden harci cselekményt időkorlátok közé szorítottak, ami majdnem annyiszor tesz nekünk keresztbe, mint saját embertársaink. Az idő szorítását persze lehet enyhíteni, mivel minden kilőtt terrorista után bonusz másodpercek járnak. Akció közben találkozhatunk az említett rosszfiúkon kívül rosszlányokkal is, akik, ha nem lövünk rájuk, feltöltik életerőnket egy gyöngyöző kacaj kíséretében. A terroristák az alacsony szociális szintjük miatt :) nem egyszer túszaikat használják pajzsként, akikre vigyáznunk kell, mert baklövéseinkért életenergiánkkal fizetünk.

A BECSAPÓDÁS

Szép dolog a régi időkre emlékezni és jó ha van egy két relikviánk, hisz azok a múlt egy darabjai. Mostanában egyre több kiadó gondolja úgy, hogy a saját munkáiból összeállított best of csomag újra hozhat valamit a konyhára. A fent említett okok miatt nincs is kifogásom az ilyen ajándékcsomagok ellen, csak legyen érdekes és változatos. Az SSC esetében viszont egy kissé soknak bizonyul a tejszínhab, és a kedves vásárló könnyen gyomorrontást kaphat az egyhangú menütől. Magát a játék alapötletét még mindig kiválónak tartom, de ma már szerencsére ott tart a játékipar, hogy ezeket a koncepciókat egy teljesebb, összetettebb játékba építik be, mint egy téglát a ház falába. Egyszerűen fogalmazva: a pontlövészet önmagában már nem képes hosszabb ideig lekötni a komplexebb kihívásokhoz szokott játékosokat. Hiába az EX néhány képi újítása és a kezelésben tapasztalható könnyítések, ebből a játékból négy rész egyszerre **SOK!** A képi világ és a technika a játéktermek gyenge felbontású képernyőit idézik, a halovány hang és zenei aláfestés pedig lassan patinásnak mondható. Nem az öregséggel van a baj, csupán a világ hihetetlen gyorsan változik és mi egyre többet akarunk. Az SSC-től senki nem fog jóllakni, de *talán* megérdemel egy helyet a polcunkon ez a kiszolgált obsitos.

SiD

MARTIN BELESZÓL!

Én is imádom a mesterlövészes részeket a játékokban, viszont kifejezetten gyűlölöm, ha időkorlátok közé vagyok szorítva. Nekem agyonveri a játékélményemet. A mesterlövész, ha kell, órákon, napokon át is lapul, és várja áldozatát, mert tudja, hogy legtöbbször csak egy lehetősége van lőni. Éppen ezért nem kedvelem a Silent Scope-ot, annak ellenére sem, hogy tudom: egy játéktermi játékban muszáj időlimitet adni...

SILENT SCOPE COMPLETE

KONAMI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

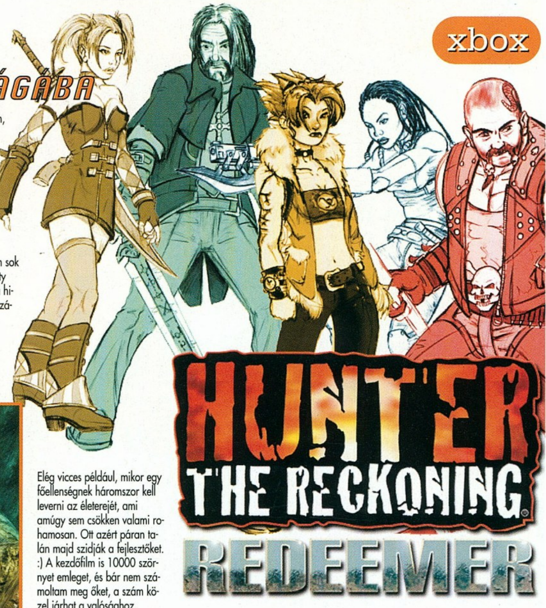
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
27 blokk

✔ jó alapötlet, négy játék egyben
✕ négy egyforma játék

6 pont

VISSZATÉRÉS A SÖTÉTSÉG VILÁGÁBA



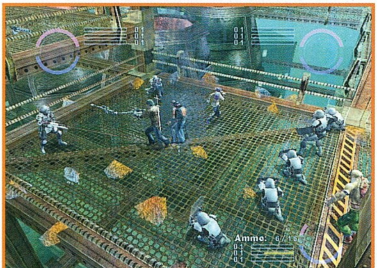
A *World Of Darkness* világa egyre nagyobb teret nyer magának. Ez egy, a miénkhez hasonló, de kitalált világképet takar, amiben vámpírok, farkasemberek, egyéb természetfeletti lények együtt élnek az emberekkel. Bár csak rejtőznek a háttérben, ők is részesei a társadalomnak. Ez a *maszkabál* lényege. A WOD először csak a szerepjátékok, kártyajátékok, regények között remekelt. Azután jött a *Penge* című film, ami bár inkább egy egyszerű akció jelleget volt képes magáénak tudni, azonban a világ, amiben játszódott, elég sok párhuzamot mutatott a Vampire: The Masquerade-féle megjelenítéssel. Később a játékosok életébe is belépett a WOD, méghozzá a Hunter sorozattal (a PC-s Vampire programot direkt hagytam ki, mert a konzolosoknak ez nem biztos, hogy igazán számít). Azért sorozat, mert először csak X-en jelent meg (teszt az 56-os számunkban), exkluzív anyagként… Később kijött a kicsit átírt PS2 verzió is. Most pedig (kábé egy időben a szintén Vampire hatás alatt álló zseniális *Underworld* filmmel) itt a második epizód is, ami megint „exkluzív" cím lett. Gondolom, egészen addig, míg a fejlesztők át nem dolgozzák ezt is a Sony számára.

A *Hunter: The Reckoning* szintén WOD „termék", méghozzá a Vampire egyik mellékhajtása. Ebben a „vadászok" vállalnak fő szerepet. Róluk szólt a sima Hunter program. A legfőbb jellemzői a következők voltak: 1. Gyönyörű, ám szaggatásoktól nem mentes grafikai megjelenítés. 2. Enyhén Diablo, Baldur's Gate jellegű, külső 3D-s játékmenet. 3. Nagyon sok akció, amiben szúró/vágó hagyományos fegyverek mellett mindenféle lőfegyver, varázslat, különleges képesség is szerepet kapott. 4. A sötétség szolgáit egyedül, ketten, hárman, vagy akár négyen is pusztíthattuk. Természetesen a négyes akció nagyszerű hangulattal rendelkezett. 5. Atmoszférikus zörejek, hangok, valamint a Coma zenekar Nine Inch Nails/KMFDM hagyományait követő indusztriális zenéje adta meg a végső lökést a remek hangulathoz. Voltak hibái, de így is nagyszerű élmény volt ezt a programot játszani. Ráadásul nem sokkal a gép megjelenése után már a miénk lehetett ez a kicsit úttörő játék (úttörő, mert nem sok hasonló próbálkozás volt előtte… talán csak a Dynasty Warriors párhuzam elgondolkodtató). Amennyiben a hibákat kijavították, valamint valami kis többletet is hozzáadtak, talán a folytatás még az elitbe is belekerülhet. Hogy ez mennyire sikerül, hamarosan kiderül…

REDEEMER KEZDÉS







Egy szépen kidolgozott, animált menü fogad minket, mialatt kellemes/atmoszférikus zene szól. A játékindítással, mentett állás betöltésével, beállításokkal kapcsolatos pontok mellett van egy Special opció is. Ebben megtekinthetjük a kezdőfilmet, letölthetünk kiegészítéseket a netről Xbox-Live hozzáféréssel, valamint a végigjátszás során megnyitott érdekességeket tekinthetjük meg. A film nem annyira hatásos ugyan, mint az első rész bemutató videója, de azért így sincs vele semmi gond, kellően felkészít a későbbiekre. A kalandok kezdetén kiválaszthatjuk a nekünk tetsző karaktert, majd készülhetünk a non-stop gyilkolásra. Most is kiválasztható az első epizód négy főszereplője (Avenger, Defender, Judge, Martyr), de kaptunk még egy ötödik résztvevőt is (Redeemer), illetve megnyithatunk a későbbiek során másokat is. Így bőven lehet majd válogatni. Természetesen eltérő tulajdonságokkal, fegyverekkel rendelkeznek ezek a személyek. Van lassabb-gyorsabb, erősebb-gyengébb… valamint olyan, aki inkább a pusztításra alkalmas, vagy olyan, akivel akár a csapattagokat is felgyógyíthatjuk. Megmaradtak a különböző lehetőségek is. Ilyen a mágiahasználat, na meg az életerőt/mágiát regeneráló kis gömbök (ellenfelek leölése után) felvétele. Szereplőink fejlődnek, de ez nem egy RPG: pár új varázslaton, illetve a gyilkolás hatásosságán kívül nem sok minden fog változni így sem. A segítő rúnák is megmaradtak, ezekkel szintén feltölthetjük magunkat pár (korlátozott számú) alkalommal.

Feladataink pedig hasonlók, mint korábban. Felszedjük a kulcsokat, megmentjük az embereket, kísérgetünk egy célszemélyt, akire vigyázni kell… közben pedig leöljük a minket rohamozó rengeteg szörnyet. Unatkozni most sem fogunk! Átlagban nem lesz így sem nehéz dolgunk (hiába a rengeteg támadó), de azért van pár izzasztó pillanat. Elég vicces például, mikor egy főellenségnek háromszor kell leverni az életerejét, ami amúgy sem csökken valami rohamosan. Ott azért páran talán majd szidják a fejlesztőket. :) A kezdőfilm is 10000 szörnyet emleget, és bár nem számoltam meg őket, a szám közel járhat a valósághoz.

SE TÖBB, SE KEVESEBB…

…mint a régi Hunter. Ez pár óra játék után is kiderül. **Olyan érzésünk lehet, mintha újabb pályákat nyitottunk volna meg az első részhez**. A megjelenítés szinte ugyanaz, talán picit szebb lett, de ezzel együtt megmaradt az időnkénti szaggatás/akadozás is. A játékmenet semmit nem változott. Most is unalmassá válhat egy idő után, amennyiben egyedül ülünk neki, de pont ennyire izgalmassá válhat négyen nyomulva. Leginkább a résztvevők számától függ a szavatosság. Az ellenfelek megállíthatatlanul özönlenek felénk, és bár legtöbbször elfogynak idővel, van olyan hely (pl. diszkó), ahol talán soha nem hagyják abba a rohamozást. Az irányításon kicsit javítottak, de azért nyomaiban fel lehet fedezni a korábbi problémákat is (néha össze-vissza csapkodunk).



Nem is tudom… szerintem azok, akik végigjátszották az első epizódot, már nem fogják ezt annyira élvezni. Nem fog semmi meglepetést nyújtani nekik. Inkább azoknak fog tetszeni, akik még nem találkoztak a sorozattal egyik gépen sem. Nekem hiányzott még a Coma indusztriális őrülete is, viszont nagyon tetszett az egyik dallam, ami a nagyobb harcok alatt úszik be. Erősen hasonlított ugyanis a *28 nappal később* című film egyik hátborzongató betétjére, ami nagyon megfogott. A történet valamivel érdekesebb, mint a korábbi fejezeté, de azért így sem *„A Vörös Halál Karneválja"* az, amivel szemben állunk. Arra ugyan kíváncsi lennék, hogy miket lehet letölteni hozzá, de nem nagyon hiszem, hogy a válasz hatására kicsivel is többet érdemelne a program, mint így.

Ez egy kőkemény akciójáték, amit már megkaptunk egyszer, csak más történettel. Közel sem rossz, csak már nincs olyan nagy ereje, mint akkor. Még egyszer mondom: leginkább azoknak ajánlom, akik még nem találkoztak egyik résszel sem. Utánuk azoknak, akiknek mindenképpen kell valami új négyjátékos progi. A többiek meg majd meglátják, mennyire szimpatikus nekik a korong. Én biztosan nem költenék rá tizenakárhányezret. De ez én vagyok…

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

A Redeemer cselekménye 5 évvel az előző Hunter után játszódik. Talán cinikusan hangzik, de szerintem ennyit érdemes megemlíteni, mint „különbséget", a régi és új verzió között. A két game szinte ugyanazt nyújtja. A középkategóriánál picivel jobb hack'n'slash stuff. Én egyedül halálra untam magam rajta, de többjátékos módban elég jó móka. Ha még nincs Hunter játékod, vedd meg, egyébként inkább ruházz be valami komolyabbra, mondjuk a Baldur's Gate 2-re…

HUNTER: THE REKONING REDEEMER

VIVENDI UNIVERSAL

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-4 Játékos
1 mentés 17 blokk, dd 5.1

✔ szép kis horror/akció, amit akár négyen is játszhatunk
× nem nyújt sokkal többet, mint elődje

7 pont

EZ NEM VÍZIBICIKLI…



Kint mínuszok repdesnek, ráadásul a március meghozta a szinte folyamatos hóesést is. Nehéz elképzelni bármiféle szabadtéri tevékenységet didergés és sapka nélkül, nem, hogy vízi sportot fürdőruciban. Ezen a gondolati problémán igyekszik segíteni az *Argonaut Games* legújabb fejlesztése, a **Carve**, ami egy látványos nyári őrület, a jetski adaptációja. Igazán nagyszerű időtöltésnek ígérkezik a jó meleg lakásból irányítani a digivilág sportolóit a különböző napsütötte pályákon át, miközben a felcsapó habok és az adrenalin szülte önfeledt kiáltások hangjai töltik be a teret. A Splashdown után lassan két éve már, hogy nélkülöznünk kell az extrémsport eme népszerű ágát. Ha a stuff valóban minőségi munka, akkor egy olyan űrt fog betölteni, ami már jó ideje király nélkül kénytelen létezni. Hogy szemtanúi leszünk-e a koronázásnak, majd elválik, ám csak, azért mert kevés a jelentkező még nem lesz minden disznópásztorból uralkodó…

TRÜKKÖS IVÁN

Mint minden versenyalapú progiban, itt is a menü az a hely, ahol a játéktípusok közül kiválaszthatjuk a számunkra legmegfelelőbb erőpróbát. A Carve esetében ez a felület garantáltan nem fog összezavarni senkit, mert teljes mértékben áttekinthető és a kínálat is meglehetősen szerény. A Quick Race és Arcade versenyek a már jól ismert instant módok, ahol a bringák és pályák választékát a bajnokságban elért eredményeinkkel bővíthetjük. Ezek a bajnokságok a Tournamet menüpontban tehetők játszhatóvá, ahol a liga erősségének tisztázása után már indulhatunk is az első megmérettetésen. Ám az efféle száguldások nem csupán abból állnak, hogy izomból letépjük a gázkart, hanem ügyességi pontok és extrasebesség gyűjtése is a feladataink között szerepel. Hogy ezeknek a feltételeknek is maximálisan is eleget tehessünk, érdemes még a legelső verseny megkezdése előtt a Trick Tutorialban megadott technikát lelkiismeretesen megtanulni.

A jetskivel végezhető kunsztok típusai három különböző kategóriába sorolhatóak. Legnagyobb számban a levegőben végezhető trükkök vannak, amiket a vízfelületen elhelyezett rámpákra való felfutás után tudunk végrehajtani. A következő típus az ezeket követő vízre, vagy inkább víz alá érkezés, mint például az úgynevezett „tengeralattjáró trükk”. És természetesen nem maradhatnak el az egyszerűbb mutatványok sem, amiket menet közben végezhetünk. Ezek az események, azon túl, hogy színesítik a versenyt, akciópontjainkat is gyarapítják, amik gyűjtése ugyanolyan lényeges, mint helyezésünk a bajnoki táblázatban. A trükkök használata ráadásul az extra sebesség eléréséhez szükséges energiaszintünket is emelik, amit a képernyő bal alsó sarkában elhelyezett kijelzőn követhetünk nyomon. Ezt a turbó módot stílszerűen a bal oldali ravaszgombbal engedhetjük szabadjára. Az őrült száguldás alatt viszont nem trükközhetünk, bár ember a talpán, aki ilyenkor egyáltalán a pályán képes tartani a gépet, ezért ajánlatos inkább beláthatóbb pályaszakaszokon illetve hajrázás alkalmával szétereszteni a ménest. Az irányítás többi része elég egyértelműre sikeredett: a jobb mellsőgomb a gázadás, a bal iránykar a fordulás. A többi alapgomb funkciójáról pedig a trükkök tanulásakor, a progi tájékoztat minket.

MARTIN BELESZÓL!

Nem tudom, hogy egy jetskis programból ki lehet-e hozni még többet annál, amit eddig kihoztak – már persze a jelenlegi konzolokon. Nem hiszem. Mi az isten haragját lehetne még fejleszteni? Talán a grafikát, semmi mást. Az N64-es Waverace óta ugyanolyan mindegyik game, vagy legalábbis gyengébb. Ez szerintem pont semmilyen…

HA NEDVES, ÚGY A JÓ

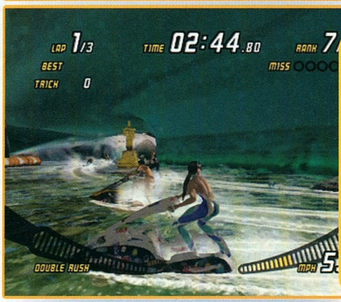
Szerencsére egyre elterjedtebb trend az extrémsport szimulációk között az extrém karakterek szerepeltetése, ami első pillantásra nem is tűnik igazán lényegesnek a játszhatóság és grafikai megvalósítás lényeges kérdéseihez képest, mégis olyan apró adalék a hangulat tekintetében, ami szinte észrevétlenül képes annak nívójának emelésére. Persze nem kapunk olyan sokkoló képet, mint azt mondjuk az *Outlaw* szériától már megszokhattuk, de azért valamiféle utánérzést a Carve szereplői is képesek kiváltani belőlünk. A hasonlóság, a karakterjegyek mellett a két főből összeálló csapatnak is köszönhető, ami leginkább az Xbox-Live tulajdonosoknak fog új élményt nyújtani. Ugyanis a hálón való játékban akár váll-vállvetve is küzdhetünk a többi istálló ellen. Egyébként a csapattársak a normál játék során is kommunikálnak egymással; hol bíztatnak, hol pedig különböző taktikai tanácsokkal látnak el bennünket a pálya széléről.

A versenyzésre kijelölt vízfelületek tulajdonképpen elég változatosak lettek, így helyet kapott Európa az amszterdami csatornahálózattal, Amerika a csendes-óceáni térséggel, sőt igazi kuriózumként téphetünk a Jeges-tenger hajóroncsai között. Egyébként a helyszínek nem csak látványban különböznek egymástól, hanem eltérő adottságokkal is bírnak, amik megkövetelik a versenyzési technikánk újragondolását. Amíg a csatornákban a szűk fordulókkal kell bajlódnunk, addig a Jeges-tengeren a kemény hullámveréssel kell számolnunk. A pályák felépítései egyáltalán nem bonyolultak, a körök megtétele közben sárga és piros bójákat kell kerülgetnünk a megadott irányból és a vízen elhelyezett rámpákat használva a magasba emelkedhetünk egy szemet gyönyörködtető trükk erejéig. A bójákat a képernyőn egy keret már előre jelzi (talán túlságosan is előre) miközben egy nyílsor segítségével azt is meghatározza, hogy merről is lenne ildomos megkerülni azokat. Ha bóját vétünk (kihagyjuk vagy rossz irányból kerüljük) büntető másodperceket rónak ránk, ami egy brutálisabb küzdelem során, akár végzetes is lehet.









A BEFUTÓ

A verseny közben elénk táruló látvány első blikkre talán zavaró lehet, mert a cikázó sporttársakon kívül a bóják helyét jelző körök és nyilak némi káoszt képesek okozni, az amúgy is állandó vízpermettől homályos képernyőn. De ha az ember elfogadja, hogy ebben a sportágban valóban ilyenek a látási viszonyok, akkor talán jobban megerőlteti magát, és könnyebben felismeri a helyes irányt és a kínálkozó előnyös pozíciókat. Még elidőzve egy kicsit a grafikai megvalósítás lényeges kérdésénél, le kell szögeznem, hogy a Carve *nem valami szép*, sőt, ha keményebben akarnék fogalmazni, azt mondanám: *nem túl igényes*. A vízfelszín megjelenítésében ma már azért ennél több is elvárható lenne, de a valódi bakik a vízeffektek lettek. A kanyarvételkor és a döntések alkalmával a jetski alsó részére beömlő vizet valami döbbenetesen kezdetleges alkották meg, ráadásul a gépek képesek nemegyszer a tereptárgyak textúráival összekeveredni. A versenyzők mozgásai már valamivel mívesebb munkák, de ezek még mindig messze vannak az életszerű reakcióktól.

Mivel ez egy alapvetően dögös sportág, azt várnánk, hogy valami hasonló hangvételű zenei aláfestés kerüljön a programba. Lehet, hogy az ízlésemmel van a baj, de én hamar levettem a muzsika hangerejét és inkább a motorhangra gerjedtem rá. A folyamatosan túráztatott erőforrások és a víz csobbanása, viszont már lényegesen hitelesebb atmoszférát teremtenek, főleg ha hozzávesszük a versenyzők kiáltásait és a rádióból néha felreccsenő instrukciók zaját is. A kezelhetőséggel nincs baj, a bringák jól fordulnak és könnyen tudunk korrigálni is, sőt fejlettebb típusoknál ezek a tulajdonságok még kiemelkedőbbek, így egyre élvezetesebb versenyeket vívhatunk. Mindezek ellenére a harc szelleme néhány nap elteltével végérvényesen tovább áll és csak a csupasz egyhangúság marad a képernyőnkön. Hiába a nyílt vizek alattomos hullámzása, hiába az egyre profibb versenygépek megszerzésének lehetősége, valahogy minden szürkévé és érdektelenné válik. **Nem érezni az adrenalin ízét**. A versenyzők közti eltérés a képességek okozta szintkülönbségek ellenére is alig érezhetőek, ráadásul, ha a gép irányítja őket, nem is túl vérmesek. Erre a problémára viszont megoldást jelenthet a több játékos mód, ami talán a game egyetlen igazi erőssége.

SiD

CARVE

GLOBAL STAR / ARGONAUT GAMES

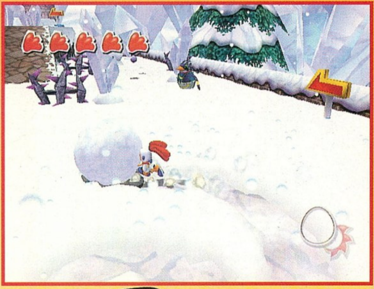
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1-8 Játékos, system link
33 blokk, xbox live, dd 5.1, head set

✔ gyors gépek, hangulatos pályák
× grafikai bakik, hamar egyhangú

6 pont









BILLY HATCHER and the Giant Egg

RÁNTOTTA NYOLC TOJÁSBÓL MARIO MÓDRA

Egy játéknál, legyen az akár egy mászkálós-gyűjtögetős anyag, egy valós idejű stratégiai játék, vagy egy belső nézetes lövöldözős cucc, sok szempontnak kell stimmelnie ahhoz, hogy összességében azt mondhassuk rá: ez egy Jó Játék. Kihangsúlyoznám: a *Jó Játék* nem egyenlő a Népszerű és a Sikeres Játékkal. Népszerű és Sikeres Játék válhat nagyon rossz, vagy egyes részeiben kritikán alul teljesítő játékból is; ilyennek tartom például a Metal Gear Solidot is, ahol szinte minden összevág, de arról sosem beszélt senki, hogy élethűség ide vagy oda, az őrök „nagyotlátó" vakond emberek, és ha másfél méternél távolabb leülsz cigizni, azt sem fogják észrevenni. Vagy felhozhatnám a technikailag nulla PS-es Medal of Honorokat, amik szerintem egy 486DX4-en is elfutottak volna, és mégis: nem ismertem olyan PS tulajt, akinek ne lett volna meg mind a két rész.

Mindegy. Lehet vitatkozni, hogy mitől jó egy játék: egyesek szerint sokat nyom a latban a grafika, mások a hangulatot értékelik, míg megint mások szerint legjobban az ötletek számítanak. Nemrégen egy beszélgetés során tőlem is megkérdezték, hogy szerintem mitől jó egy játék? Én pedig gondolkodás nélkül rávágtam, hogy a *rendszerétől*! Utána hosszas magyarázkodásba kellett kezdenem, hogy megértessem a jelenlévőkkel, pontosan mire is gondoltam, amikor kibukott ez a kifejezés a számon. Élőszóban persze könnyebb elmakogni, és össze-vissza hadoválni, olyasvalakiknek, akikkel félszavakból is megértjük egymást; jóval nehezebb viszont publikálható formába önteni, főleg, ha nem is különálló cikkről beszélünk, hanem csak egy teszt bevezetőjéről van szó. Szóval véleményem szerint azok a jó játékok, amik következetesen az elejétől a végéig rendszerbe vannak szedve, vagyis pontosan tudod, hogy mit tehetsz meg benne, és mit nem. Szeretem, ha van kerete egy játéknak, van alfája és omegája, és tudom mit kell tennem, ha a maximumot akarom elérni benne (ezért imádom a komolyan összerakott ügyesség mászkálós gyűjtögetős játékokat), az pedig külön öröm, ha a stuffban nyomon tudom követni hol is tartok benne (I love %-ok, statisztikák). Úgyis fogalmazhatnék, hogy kiszámíthatóak, de ez így túl negatívan hangzana, inkább az a megfelelő kifejezés, hogy a játék egésze egységes, nincsenek olyan pályarészek, amik megkavarják, megzavarják a játékost. De ugyanakkor pont annyi információt árulnak el a szintek, hogy adott legyen a motiváció a következő pálya elkezdéséhez. Azok a játékok, amiket szeretek – és most baromira mindegy, hogy milyen konzolról beszélek –. mind egytől-egyig egy jól felismerhető, kidolgozott, durvára logikusan egységes rendszerbe vannak foglalva.

Mindezt csak azért osztottam meg veletek, mert az a furcsa helyzet állt elő a **Billy Hatcher** tesztelése közben, hogy először nagyon rühelltem játszani vele, majd csak azért nyomtam vele, mert kiderült, hogy egy Mario klónról van szó, végül pedig azon vettem magam észre, hogy kitapasztalva a játék rendszerét, már magáért a felfedezés öröméért játszom a cuccal.

JÓÓÓÓÓ REGGGELT MORNING LAND!

A sztori talán kicsit bután indul. Egy képzeletbeli mesevilágban járunk, amit *Morning Land*nek (Reggel ország?) hívnak. Ebben a békés világban kizárólag csirkefajzatok élnek, ám a jóléti társadalomnak és a békének a mai napon vége szakadt. Sötét fellegek mélyéről, egy hatalmas csapat fekete holló támadta meg a földjüket, és gonosz mágiájukkal, szörnyeket megidézve, sötétségbe borították a vidéket. A Kakasokat, akik hangjukkal minden reggel Napot keltik, arany tojásokba zárták, így elérve, hogy örökké sötétség uralkodjon a földjükön, és a miénken is. A játék főszereplője, Billy Hatcher, és kis baráti kompániája sem teljesen véletlenül csöppen bele a kalandba, hanem Menie-Funie a csirkeisten (ez így papírra vetve elég hülyén néz ki: csirke ország, meg csirke isten, na mindegy…) teleportálja át hőseinket Morning Landbe. Itt Billy magára ölti a Legendás Csirke Ruhát, sorban bejárva a világokat, kiszabadítva a rangidős csirkéket (ők egyébként a Kakasok, csak szerintem a SEGA Teamnél fogalmuk sincs, hogy miként is néz kis egy csirke és egy kakas, és mi a különbség közöttük), és elkapja azt, ki az egész kalamajkáért a felelős.

HŐS CSIRKE

Ahhoz képest, hogy a Mario játékok kategóriájukon belül milyen magas minőséget képviselnek, még nem nagyon próbálta meg senki leutánozni őket, akár játékmenetükben, akár felépítésükben. Ezen most változtat a Billy Hatcher, mivel a SEGA-s arcok le sem tudnák tagadni, hogy az alapokat, az említett felépítést, és a játékmenetet is az *örök király* 3D-s Mario játékokról koppintották. Annyi mindössze a különbség, hogy itt most nincs szintválasztó pálya, a világokat egy térkép-képernyőről tudjuk elérni. Minden világban adott számú kakasfejes érmét találunk, amelyek megszerzéséért különböző kisebb küldetéseket, feladatokat kell teljesítenünk, hasonlóan a Mario Sunshine érméihez. Világonként az első érmét, amit a játék egyébként courage-nek hív, mindig az adott helyszín Csirkefőnökének a kiszabadításáért kapjuk. Ennek külön jelentősége is van, hiszen amikor kiköltöttük szerencsétlent, ő fogja és elkukorékolja magát, és a sötétség kénytelen visszahúzódni. (Ez amúgy grafikailag is sokat számít, de erről majd később.) A második érmét mindig egy főellenség legyőzése után szedhetjük össze, a főmuftikhoz csak egy speciális Sötét Kapun keresztül lehet eljutni, amit külön meg kell keresni.

Innentől kezdve a feladatok elég változatosak. Egyszer az utazó mini-játékos csirke feladatát kell teljesíteni, máskor le kell nyomni száz ellenfelet, megint másszor ki kell szabadítani valamelyik társunkat, vagy épp versenyezni kell valakivel. Egyébként Billy-vel összesen pályánként öt érmét szedhetünk









össze, ha azonban megtaláltuk és kiszabadítottuk barátainkat, a későbbiekben őket is irányíthatjuk, és velük külön plusz küldetésekért mehetünk vissza minden pályára, így ha jól számolom, világonként nyolc érmét tudunk begyűjteni. A hét világban ez összesen 56, plusz van még négy speciális érme is, így jön össze a végelszámolásnál a hatvan csirkeérme. Akiknek ez kevés lenne, azoknak ott van a sárga aranyérmék gyűjtögetése, küldetésenként mindenhol öt van elrejtve, ebből gyorsan kiszámolhatjuk, hogy a száz százalékhoz kettőszáznyolcvan darabot kell begyűjtenünk.

TOJÁS, TOJÁSOK, TOJÁSOCSKÁK

A játék során végig, minden küldetésben tojásokra vagyunk utalva; úgyis mondhatnám, hogy ebben a programban a legjobb barátaink a tojások lesznek. Miután megszereztük a Legendás Csirke Ruhát, elnyerjük azokat a tulajdonságokat, amik egy tojás kezeléséhez feltétlenül szükségesek. Ezek a következők. Alap, hogy tudjuk a tojást guritani: előre, hátra, jobbra, balra, arra viszont vigyázzunk, főleg az ügyességi szűk részeken, hogy egy kicsit nehézkes velük megállni, elengedni pedig csak álló állapotban tudjuk őket. A gurításnak több jelentősége is van. Egyrészt csak így tudjuk az ellenfeleinket lenyomni, másrészt, a továbbjutáshoz is mindig tojást kell magunknál tartani, például az összes speciális karikát, amivel magasat tudunk ugrani, ami továbblő minket, amivel forogva célozni tudunk (de említhetném az ágyukat is), csak úgy tudjuk használni, ha tojás van a kezünkben. Tojásokat mindenfelé, a pályákon elszórt fészkekben találhatunk, és tápolni is tudjuk őket, ha átgurítjuk az ellenfelekből, vagy egyéb széttörhető tereptárgyakból kiütött gyümölcsökön. Minél több gyümölcsöt szedünk össze, azzal arányban nő a tojásunk is, míg végül eléri a maximális nagyságát, amit egy külső fénylő burok is jelez. Ebben az állapotában a legerősebb a tojás, még a legnagyobb ellenfeleinknek is elég egy jól irányzott lövés, ütés. De más nagyon fontos funkciója is van: ilyenkor ugyanis kikölthetjük egy jól irányzott *kukurikúval* őket. Mivel a játékban összesen hetvenkét féle tojással lehet dolgunk, szépen meg kell tanulni, hogy a különböző kinézetű tojásokban mik is rejtőzhetnek.

A leghasznosabbak persze azok, amiben valamilyen elementális bestiát találunk. Ezek ugyanis csatlakoznak hozzánk, és a későbbiekben (amíg meg nem halunk), mindig felhasználhatjuk speciális képességeiket. A pingvinnel például eloltjatjuk a tüzet, a különböző tüzes élőlények (bika, repülő valami) a jeges pályán hasznosak, de említhetném a fókát is, amivel pedig fagyasztani tudunk. Ezeken kívül még számos hasznos cuccot kikölthetünk a tojásokból: ilyen például a bohócsapka, amivel a fejünkön ráugorhatunk a tojásra, és mint egy cirkuszi bohóc egyensúlyozva gurulhatunk rajta, ami azért is fontos, mert csak így tudunk a vízben közlekedni, de van dupla ugrás taréj, tüzes, vizes, szeles taréj, és még rengeteg minden más, amit mind megtekinthetsz a Tojás Galériában. A tojásokkal egyébkén tudunk gurulni és begurulni (gyorsítás), illetve ugrani, seggelni, de a legjobb poén, hogy el tudjuk lőni, ami leginkább egy tekegolyó gurításához hasonló, az elért eredmény pedig mintha csak egy biliárdasztalt szimbolizálna. Az eltalált ellenfelek biliárdgolyók módjára gurulnak szanaszét, hatalmas pusztítást végezve saját soraikban – így a legegyszerűbb egyébként a kombók összehozása is, ami az elszámolásnál lényeges. A program ugyanis nézi, számolja, méri, hogy mit bénázunk össze-vissza a pályákon, és minden küldetés végén rangot is kapunk tőle.

Helyszínekből egyébként hetet találunk a játékban, és ahogy azt egy mászkálós játéktól megszokhattuk, van itt erdei falucska, sivatagos, jeges, kalózos, dinoszuruszos világ, vagy épp egy cirkusz park, a főgonosszal pedig a saját külön pályáján, egy hatalmas kastélyban fogunk megküzdeni. A játék elején egy kicsit szkeptikusan néztem a túl sötét grafikát, de aztán miután közös erővel felkeltettük a napot, és a fény elöntötte a helyszíneket, sokkal jobb színben láttam a világot, és ezt értsétek *szó szerint*. Oké, azt nem állítom, hogy Mario vagy Start Fox szintű, minőségű, nagyságú, komplexitású pályák vannak a játékban, de a maga módján kulturáltan ki van dolgozva minden. A különböző világokban, különböző Kakasok (kalóz, ősember, eszkimó) várnak ránk, a cirkuszos pályán a háttérben tengernyi lufi száll az ég felé, és még sorolhatnám az apró, de jópofa dolgokat a grafikában. A hangok szintén jól sikerültek, elég zúzos, ahogy Billy kukorékol, és a pályák zenéi sem kergetik az embert az őrületbe. Elakadni pedig biztos nem fogunk, mert minden küldetésnél a legideálisabb helyen kezdünk, plusz még nyilak is jelzik a haladási útvonalat, ha azonban mégis elakadnánk, beszélhetünk a kis naposcsibékkel, akik mindig hasznos információk birtokában vannak. A játékban egyébként nincsenek túlvariálva az ügyességi részek, és a pályák is könnyen teljesíthetőek lennének, ha nem lenne benne az a sok idegesítő platform rész, amit a kiforratlan irányítással bizony sokszor nehéz lesz teljesíteni. Szinte minden világban van, egy-két pálya, amit azért nem teljesít az ember, mert az agya szétrobban attól, hogy a béna irányítás miatt folyton elvérzik egy ügyességi részen. Az pedig csak hab a tortán, hogy sokszor nem is a mi hibánkból veszítünk egy-egy életet: előfordul, hogy a játékban maradt bugok akadályoznak meg egy-egy érme összeszedésében. A kedvencem az, amikor ráguritasz egy tojást a sínpárra, az meg leesik közöttük. Ettől függetlenül szerintem a készítők kihozták, amit lehetett a témából, és egy élvezetes, egyedi játékot alkottak, ami ugyan sosem lesz klasszikus, mégis meg van az a jó tulajdonsága, hogy ha egyszer nekikezdesz, nagy a valószínűsége, hogy végig is fogod vinni.

Szó ami szó, jópofa kis mászkálós játék a Billy Hatcher, amivel egy velem egykorú, de akár egy nyolcéves forma gyermek is kitűnően fog szórakozni!

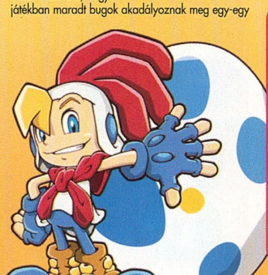
Csipi M Lee

csipimlee@576.hu









MARTIN BELESZÓL!

Szerintem attól jó egy játék, hogy *elvisz valahova*. Mindegy, hogy mi az a komponense, ami elvarázsol, nem is kell feltétlenül tudnom, nem kell megfogalmaznom, nem kell kimondanom. Éreznem kell. Soha nem kerestem a különböző játékokban mindig *ugyanazt* a szisztémát, ugyanazt a felépítést. Tudtam örülni egy szép zenének, egy megható átvezető filmnek, egy szép tájnak, vagy egy megkapó karakternek. Imádtam a Metal Gear Solidot, és élvezettel játszottam végig a Medal of Honort. Ja, és soha nem érdekeltek a *statisztikák*... ;)

BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG

SONIC TEAM / SEGA

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos
gba link, 2 blokk, dpl II

✔ jópofa csirkés mászkálós cucc
✕ kicsit egyszerű, sok irányítási hiba

8 pont









GAMECUBE LELTÁR

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

A MOH új részéről pár számmal ezelőtt már olvashattatok egy hosszabb tesztet, de mivel a játék multiplatform, talán érdemes a Gamecube változatról is megemlékezni egy hasábnyit, a népes rajongótábor kedvéért. Én még mindig fenntartom azon véleményemet, hogy a MOH játékokban egyedül a témát sikerült jól eltalálni, de sajnos az összes konzolos rész megvalósítása egy fabatkát sem ér. A PC-s FPS-ekkel meg ne is hasonlítsuk össze, mert fényévnyi különbségek vannak köztük. Ez az új rész egyébként a Távol-Keleten játszódik, és a nagy Parl Harbor-i támadással kezdődik, de a későbbiekben más, szintén egzotikus helyszínekre is ellátogathatunk. Túl nagy változások nincsenek az előző részhez képest, talán a legjobban az tetszett, hogy kis japcsi ellenségeink mellbe is szúrhatnak minket közelharcnál. Na jó, azért vannak még pozitívumok a játékban, például sok kisebb-nagyobb feladatot kell megoldanunk a pályákon, és úgy vettem észre egyre többféle esz-



közt, tárgyat tudunk használni a játék során. Viszont jó lenne már egy *csak tizennyolc éven felülieknek szóló*, hiteles, életszerű WWII-es játék, mert ez sajnos nem az, mint ahogy a mostani mozikban futó amerikai „mindenki hősként viselkedik, még a halál torkában is" filmek is. Én olyan élethűnek szeretném látni a játékokat, ahogy a nagyapám egyszer elmesélte; olyannak, ahol velük szedették össze a „felszabadítóink" a hullákat, és a hidegben úgy kellett őket kicsákányozni a hó alól, és ahol ezekről a halottakról is leszedték a ruhákat, annyira fáztak. Olyannak, ahol ünnepnapokon lóhúst kellett enniük, mert más nem volt. És nem olyannak, ahol egy szál gatyában több ellenfelet nyírsz ki, mint két atombomba együttesen – mert ez minden csak nem a Második Világháború.



MÁS VERZIÓ: PS2, X

7 pont

JB 007: EVERYTHING OR NOTHING

Az évek folyamán (legalábbis az én véleményem szerint) egyre jobbak lettek a James Bond filmek, a nagypapakorban lévő Brosnan gyerek is jó választás volt, és az elvárásoknak megfelelő sztorikat is sikerült kiagyalni, attól függetlenül, hogy én is tudom, ezek csak szimpla kémes akciófilmek. A játékokról ugyanez szerintem már nem mondható el, etalonnak mindmáig az N64-es Goldeneye-t tartom, és a többi fejlesztőcég mind elkövette azt a hibát, hogy a saját 007-es játékait is megpróbálta belső nézetben elkészíteni, csak azt felejtették el, hogy az ő cégérükre nem a Rare felirat van felvésve. Ezért talán szerencsésebb, hogy az EON külső nézetből játszható, és nem erőltették a konzolokon egyébként sem jól kivitelezhető belső nézetet. A játék egyébként elég nagy költségvetésű, minden főbb szereplőt élő színészekről mintázták, akik többek között még a hangjukat is adták a játékhoz, reméljük nem lesz a játékból bukás, mert akkor valakinek a



gatyája is rámegy. A játék egyébként igencsak meggyőző, rengeteg újítást tartalmaz, példának okáért nem csak tűzharcba keveredhetünk az ellenfelekkel, hanem akár kézitusába is, de ami számomra az egyik nagy pozitívum, az a kooperatív mód, ahol ketten egymás segítve is játszhatunk, igaz nem a fő játékban. Amúgy a kis 007-es ügynökünk egy angol kémtől elvárhatóan rengeteget lövöldözik, néha lopakodik, sokszor pedig mindenféle hi-tech-es kütyüt használ, sőt néha még különféle járművek volánja mögé is bemerészkedik (autó-motor-helikopter). A küldetések, a grafika és amúgy maga a játék egésze is *egyben van*, szóval egy nagyon élvezetes akciójátékkal állunk szemben, de egyelőre még így is csak a második legjobb Bond játék lehet.



MÁS VERZIÓ: GBA, PS2, X

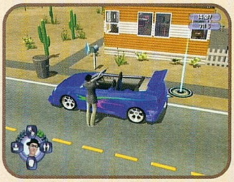
8 pont

THE SIMS BUSTIN' OUT

Ha valamiért, akkor a valós idejű stratégiai, és az ehhez hasonló szimulációs programokért lehet irigykedni a PC-sekre (még jó, hogy itthon egy 2.5GHz-es gépem van, másfél giga rammal, GF4 TI4600-s kártyával, amin azért még mindig eldöcögnek a játékok), mivel a konzolok ezeken a frontokon rendszerint elvéreznek. Mondjuk az is igaz, hogy ezekhez a játékokhoz (meg az FPS-ekhez) azért kell egy izmosabb hardver is, ami alapból hiányzik az összes konzolból (hehe). A Sim új része is egy ilyen szimulációs játék, és egyébként olvashattatok már egy tesztet két számmal ezelőtt róla. A cucc igen szószölős, aki tehát nincs hozzászokva, hogy hetekig játsszon, mire ledöntheti a titkárnőjét az íróasztalra, az inkább ki se próbálja, mivel hamar rá fog unni. A játékban egyébként simnek hívott emberkéket kell irányítani, terelgetni őket a hétköznapi élet rögös útjain. A cucc elég élethű, az viszont mellbevágott, hogy ebben a játékban a pénzért dolgozni kell,



és hiába kérsz anyádéktól, azok tojnak rád. Na, szép kis családmodell, mondhatom... :) A Bustin' Out egyébként egy nagyon összetett program, akik ráéreznek az ízére, azok hosszú hetekig elszórakozhatnak a játékkal, és egyesek még talán olyan dolgokat is megvalósíthatnak, amit az életben sosem, kialakíthatnak barátságokat, és normális, harmonikus párkapcsolatban élhetnek (ami nem megy mondjuk tönkre egy spanyolországi nyaralás/meló után ;) Több ilyen cucc is jöhetne konzolra, (meg RTS is), mert szerintem lenne rá igény, de mindenkép meg lenne adva a választás szabadsága, hogy akarok egy ilyen játékkal játszani avagy sem. A Sims jó játék, ki is néz valahogy, összetett is, igaz én csak a PS2-es verzióval játszottam hosszabban...



MÁS VERZIÓ: GBA, PS2, X

8 pont

SONIC HEROES

A mai napig is fent pihen a polcomon a Megadrive II-öm, két joy-jal, néhány játékkal, de a Sonic-ot azt sosem szerettem, sosem jött be, annak ellenére, hogy sok ismerősöm megőrült érte. Sajnos a SEGA-nál valahogy nagyon nem éreztek rá a váltásra, és idáig az összes 3D-s Sonic cucc elég fisifosi lett, beleértve ezt a mostanit is. Talán nagyon nem is kéne erőltetni a dolgot, mivel ez alapján új rajongókat nem igazán fognak szerezni ennek a béna Sonic-nak (inkább csak veszíteni), a régiek meg biztos nem egy ilyen agyatlan tizenkettő egy tucat játékot várnak a SEGA-tól. Inkább csinálnának megint egy 2D-s ügyesség játékot, az biztos több embernek bejönne, és az nem lenni megint ekkora csalódás. Egyébként nekem unszimpi az össze Sonic szereplő, meg az értelmetlen világ is amiben élnek, és idiótaságnak tartom a játékmenetet is, amiben csak előrefelé rohangálhatunk, mindenféle történet nélkül. Ez a mostani játékban sincs másképp, csak most egyszer-



re három szereplőt kell irányítanunk a bután megszerkesztett háromdés pályákon. Annyi mindössze a csavar, hogy minden szerepelőnek más tulajdonságai vannak (a Lost Vikings óta uncsi ez a játékmenet), és ezeket eltérő helyen kell használnunk, nagy ötlet mondhatom. Vannak azért száguldozós részek is, amik elterelik a figyelmet arról a szomorú tényről, hogy a grafika elég gyér; esküszöm néhány dolog (mint a vízeffeketus) még a Dreamcastos Sonic-ban is jobban nézett ki. Egyébként sem értem a játékmenetet, hogy folyton csak előrefelé kell rohangászni egy teljesen idióta világban kialakított, logikátlan pályarendszeren, de lelkük rajtra, de Sonic-osoknak biztos jó lesz, ők tehát szerezzék be, a többiek meg inkább Sunshine-ozzanak! ;)



MÁS VERZIÓ: PS2, X

4 pont



TLOTR: THE RETURN OF THE KING

Tavaly év végén, nálunk az idei év elején, végre mindenki végigizgulhatta a GYU trilógia befejezését, most pedig tarolt az Oscar díjátadáson is a film, majdnem egy tucat szobrocskát tudhat a magáénak Peter Jackson és lelkes csapata. Az, hogy egy olyan film, amiben nyomi, sosem létezett orkok kardoznak egy őszszakállú öregemberrel, és egy a Star Trekből ideteleportálódott nagyfülű tündérrel, aki olifántoknak csúfolt elefántokra mászik fel menteközben, tizenegy kategóriában nyert Oscart, az a filmakadémikusokat minősíti – de ez persze csak vicc volt, hisz én is háromszor láttam már a moziban a filmet, és nagyon tetszett, csak az a sok kardozós részt kivághatták volna. :) (Meg az a két kisfiú sem volt túl szimpatikus, akik betépve a hegyen túráztak, miközben szegény barátaik harcoltak odalent. :) No mindegy, szerencsére nem lesz negyedik rész, mert véletlenül beleesett a láthatatlanság gyűrűje a lávába :) **(Vazzeg Csipi, nagyon beröhögtem! Martin)** A játék



is leginkább az előbb említett kardozós részeket dolgozza fel, méghozzá egész tűrhető módon. Érdekes, hogy az előző rész is az előtte lévő résszel kezdődött és ez most sincs másképp, ha értitek. Nagyon tetszett a pályaválasztó képernyő is, és a játék is megállja a helyét. Az akció egész szépen kivitelezett, és a legfőbb szereplők mindegyike választhatóvá válik egy idő után, tehát mindenki megtalálja szívszerelemét. A pályák között aztán irány a diszkont, ahol mindenféle földi jóval megrakottan térhetünk vissza, azaz tuningolhatjuk a figuránkat. A játék nem túl hosszú, de ettől függetlenül, ha szereted a filmet vagy az előző GYU játékokat, nyugodtan megveheted, mivel hozza a színvonalat, és egy egész jó kis akciójáték keredett belőle – csak azt a sok videót lehetne elnyomni a pályák között.



MÁS VERZIÓ: GBA, PS2, X

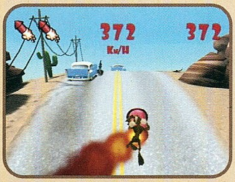
7.5pont



LOONEY TUNES: BACK IN ACTION

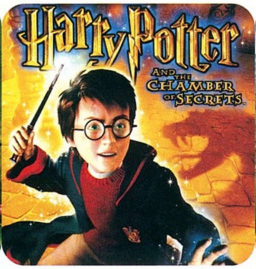
A Warner Bros bizonyos időközönként kiad egy-egy játékot a leghíresebb szereplőivel, hogy azért mindig az emberek köztudatában maradjon, most viszont van még egy apropója is a Back in Actionnek, nevezetesen, az hogy most fut a mozikban a játékkal megegyező című film is. Egyelőre még nem láttam, úgyhogy arról semmit, a játékról viszont annál többet tudok mesélni. Először is azt, hogy már a múlt havi számban teszteltük PS2-re. Kivételesen elolvastam a cikket, mert amúgy többek közt a Miki cikkeit is ki szoktam hagyni... Egyvalami viszont megragadott az írásban, méghozzá az erőszak alkalmazása a játékban. Ha már amúgy is minden cenzor a Rockstart cseszegeti, jöhetne valami véresszájú nyugdíjas klub vagy álltavédő, és nyugodt szívvel beperelhetné a játék készítőit, mert ebben a programban, bizony laposra verhetünk nagymamamákat, és különféle állatokat is, és a dobozon nincs is feltűntetve az erőszak, és a tizennyolc éven felülieknek felirat, ráadásul pont a legkisebbek, akiknek a játék készült, a legbefolyásolhatóbbak ugyebár. A játék amúgy egy 3D-s, gyűjtögetős-mászkálós program a legfiatalabbaknak. Ebből adódóan ne is keressünk Banjo, vagy Mario szintű feladatokat, és mivel a kicsiket könnyű megtéveszteni, a grafika is épphogy eléri a közepes szintet, mert bár a szereplők még kinéznek valahogy, a környezet már PS1-es siralom. A feladatok is hasonlóan egyszerűek, igaz változatosak is, és a karakterváltogatásnak is megvannak az előnyei, Dodo például kitűnően úszik, ami Tapsi hapsiról nem mondató el. Csak kicsiknek.





MÁS VERZIÓ: GBA, PS2

4.5pont

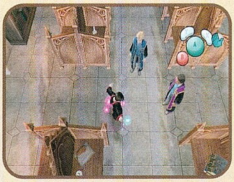


HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

Nagyon ritka az, amikor valakinek még csak nem is a semmiből, hanem még annál is kevesebből sikerül meggazdagodnia. Harry Potter és az őt megalkotó angol hölgy esete pont ilyen. Láttam mindkét filmet és egyszerűen nem értem, mit esznek rajta annyian? Annyira nevetséges ötlettelen, fantáziátlanul egyszerű, hogy szerintem egy ehhez hasonló történetet mindenki ki tud rázni a kisujjából, nem csak az, aki az éhhalál szélén áll. Ez a játék asszem' a második részből készült, abban volt ez a röhejes repülő autócsoda, de ha tévedek, kövezzetek meg. Egyéb iránt egy háromdés mászkálós játékkal állunk szemben, amiben a kis izéket kell irányítanunk. Jó vastag bőr kellet, hogy legyen az alkotók arcán, mert igencsak lemásoltak néhány dolgot a Zeldából, ilyen például az, hogy a kontroller ikonjai ki vannak rakva a képernyőre, és

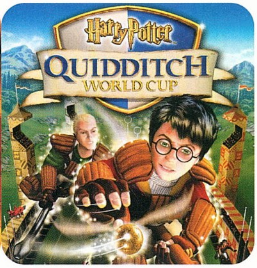


ott láthatjuk, melyikkel mit tudunk csinálni, de ugyanígy megemlíthetném azt is, hogy Harry, ha valaminek a széléhez ér, és továbbnyomjuk előre a joy-t, külön ugrásgomb nélkül elrugaszkodik. A játék elején egyébként van egy kis gyakorló rész, annak az idétlen vörös kölök otthonában, itt mindent megtanulhatunk. Ha végigszenvedtük, jönnek a valódi pályák a Hogwartban, ahol leginkább az ügyességi részek, és a különböző varázslatok, és tárgyak gyűjtögetésén lesz a hangsúly némi akcióval fűszerezve. Egyébként sok utalás van a filmekre/könyvekre, tehát a HP rajongók elcsöppenhetnek, és jól szórakozhatnak ezzel a teljesen átlagos, kicsit talán unalmas játékmenetű, közepes megjelenítésű mászkálós anyaggal.



MÁS VERZIÓ: PS, PS2, GBA, X

6pont



HARRY POTTER: QUIDDITCH WORLD CUP

A Kviddics Kupáról márt volt szó, ha jól emlékszem a 67-es számban. Aki idáig nem látta volna a filmeket, az már ne is nézze meg :), inkább gyorsan elmondom, mi is az a kviddics. Ez az elnevezés egy olyan sportágat takar, amiben a kis gyerekvarázslók seprűnyélre pattannak, és egy ovális focipályaszerű stadionban kergetik egymást, és egyszerre több labdát is. Kapu az nincs, van viszont több eltérő nagyságú karika, amin át kell dobni a labdát, ez különböző pontot ér, és van egy másiklabda is, amit szimplán csak el kell kapni, ez viszont ha jól emlékszem tízszer többet ér. Ez így önmagába elég hülyeség, de ha azt is figyelembe vesszük, hogy Harry és a jók csapat a filmben kikapott volna, ha nincs ez a kis labda, úgy már rögtön megértjük, hogy direkt azért van, hogy legyen esélyük a bénagyerekeknek is.



Egyébként elég gáz ez az egész (már a filmben is az volt), ahogy amerikai foci módjára a hónuk alá csapva száguldoznak a seprűn, egy focipálya felett, majd megpróbálják átdobni a gyűrűn, hogy a kosárlabda rajongó is találjanak valami kapaszkodót. A játék egyébként hasonlóan értelmetlen, mondjuk arra kíváncsi voltam, hogy oldják meg a bajnokságot, hiszen a filmben én csak négy csapatot láttam, de ezt egy huszárvágással elintézték, és választhatunk különféle országok csapatai közül is. Grafikailag egyébként egész tűrhető (közepes fölé) a cucc viszont elé érdektelen, csak Harry Potter rajongóknak merem ajánlani.

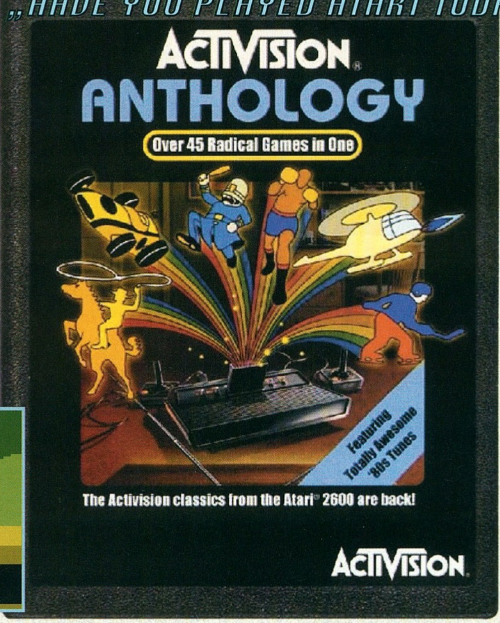
Csipi M Lee
csipimlee@576.hu



MÁS VERZIÓ: GBA, PS2, X

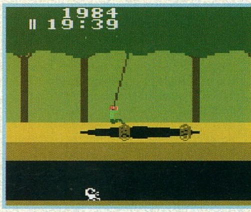
6pont

„HAVE YOU PLAYED ATARI TODAY?”



RÖVID ACTIVISION TÖRTÉNELEMÓRA

A főleg volt Atari játékprogramozók, David Crane, Alan Miller, Larry Kaplan, Jim Levy és Robert H. Whitehead által 1979-ben alapított Activision annak idején a legjelentősebb független (tehát hardverhez nem köthető, mint az Atari) játékfejlesztő és kiadó cég volt, rengeteg sikerjátékot köszönhetünk nekik, ráadásul (igaz már más igazgatás alatt) a cég jelenleg, 25 év után is ott van még a játékipar élvonalában. Az első években még főleg az 1977-ben megjelent Atari konzolgépre, az Atari VCS-re (Video Computer System), más néven Atari 2600-ra, megint más néven Stellára (az egyik chipjét erre a névre keresztelték, és a belső dokumentációkban az Atari is így hívta a gépet) dolgoztak, hiszen ezt többen már jól ismerték. Ebből következően a cég pár év alatt rengeteg Atari 2600 játékot halmozott fel. Emlékeim szerint – bár lehet, hogy volt ilyesmi korábban is – az Activision volt az a cég is, amelyik először adta ki a régi játékait a retro rajongói számára ilyen antológia formában, kisebb-nagyobb csomagokban emulátorral összerakva, ilyen volt az *Activision's Commodore 64 15 Pack* és a három részletben kiadott *Activision's Atari 2600 Action Pack 1-2-3* is, ezek mind 1995-ben jelentek meg PC-re. A cég az óta is folytatta ezt a szokását (meg sok más patinás cég is adott ki



hasonló pakkot), 1997-ben szintén PC-re kiadta az *Activision Game Vault: Volume 1-2-3*-mat (ezekben voltak nagyon új játékok is), 1998-ban pedig a PS1-es Activision Classicsszel jelentkezett. Ezt a sort eddig az *Activision Anthology* zárta, melynek PS2-es verziója 2002-ben (Csipi a 2003 márciusi Konzolban tesztelte), PC-s és GBA-s változata pedig 2003 legvégén jelent meg, ez is kizárólag Atari 2600 játékokat tartalmazott, ennek utoljára említett verzióját vesszük most górcső alá.

A GBA ÁTIRAT

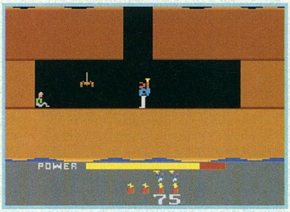
A GBA-s *Activision Anthology*-t a Mac portokra szakosodott Aspyr Media követte el, a leglényegesebb feladatra, a GBA-n futó Atari 2600 emulátor megírására pedig a *Stella* nevű, nyílt forráskódú, ingyenes emulátor fő programozóját, Bradford Mottot szerződtették. Ez a tény roppant kíváncsivá tett, meg is kérdeztem Bradfordot, hogy ebben a pakkban a *Stellát* használták-e. Azt válaszolta, hogy bár próbálkoztak vele, mivel az erősebb gépekre íródott, csak 3-5 FPS sebességgel tudták a lassú GBA-n futtatni, ezért az annak fejlesztése során szerzett információk segítségével a nulláról írt egy nagyon erősen optimizált új emulátort a pakkhoz, így tudta csak elérni a jelenlegi elfogadható (bár nem tökéletes) sebességet és egyben pontos emulációt.

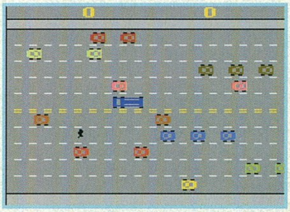
A kollekció főmenüjében, ami egy ronda, renderelt asztalt ábrázol TV-vel, Atari 2600 géppel és játékokkal, viszonylag könnyű eligazodni, öt menüpont között mozoghatunk. A füzetnél a stáblistát nézhetjük meg, a falitáblán a rekordokat (szerencsére a játék nyilvántartja őket), a magnónál a beállításokat találjuk (fényerő, hangerők és állástörlés), az Atari 2600-nál kezdhetjük el a játékot, és a kártyatartónál válogathatunk a játékok és egyebek között. Ez utóbbi a menürendszer legérdekesebb darabja, itt az 56 kártya (direkt nem játékot írtam) között tallózhatunk, itt kell kiválasztanunk azt, amivel a gépnél játszani szeretnénk, de játszhatunk direkt innen is, továbbá megnézhetjük itt az eredeti kártya és doboz grafikáját, és elolvashatjuk az adott játék eredeti leírását is.

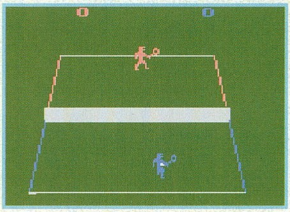
A JÁTÉKOK

Lássuk a lényeget, a játékokat, melyek egyébként véleményem szerint négy csoportba sorolhatók: vannak a régen kiadott rendes Activision játékok, a szintén kiadott nem Activision játékok, a kiadatlan Activision prototípusok és demok, meg a zsír új garázsjátékok. A játékok többsége természetesen kiadott Activision játék, ilyen a *Barnstorming*, a *Beamrider*, a *Boxing*, a *Bridge*, a *Checkers*, a *Chopper Command*, a *Cosmic Commuter*, a *Crackpots*, a *Decathlon*, a *Dolphin*, a *Dragster*, az *Enduro*, a *Fishing Derby*, a *Freeway*, a *Frostbite*, a *Grand Prix*, a *H.E.R.O.*, az *Ice Hockey*, a *Kabobbler*, a *Kaboom!*, a *Keystone Kapers*, a *Laser Blast*, a *Megamania*, az *Oink!*, a *Pitfall!*, a *Pitfall II: Lost Caverns*, a *Plaque Attack*, a *Pressure Cooker*, a *Private Eye*, a *River Raid*, a *River Raid II*, a *Robot Tank*, a *Seaquest*, a *Skiing*, a *Sky Jinks*, a *Space Shuttle*, a *Spider Fighter*, a *Stampede*, a *Starmaster* és a *Tennis*. Meglepő módon az általam második kategóriába sorolt játékokat mind a volt Activisionös Garry Kitchen által alapított Absolute Entertainment fejlesztette és adta ki, jó késve, az 1980-as évek végén, ráadásul a négy játék teljesen le is fedi a cég repertoárját, ezek a következők: Baseball (eredetileg *Pete Rose Baseball*), *Skate Boardin'*, *Title Match Pro Wrestling* és *Tomcat: The F-14 Fighter Simulator*. A harmadik kategória tartalmazza az Activision rajongók számára a legérdekesebb dolgokat (ezek nem mind játékok), a következők eddig ki nem adott, napvilágot nem látott játékprototípusok és demok: *Bloody Human Freeway*, *Thwocker*, *Venetian Blinds*, *Unknown Prototype #1* és *Unknown Prototype #2*, ez utóbbi kettőnek már a fejlesztők sem tudták a címét, ha volt nekik valaha. Végül maradt még hét darab garázsjáték is (állítólag több mint a pakk másik portjaiban), ezeket az utóbbi években hozták össze garázsfejlesztők hobbiból, és a legtöbbjüket amerikai retro bulikon és a remek AtariAge portálon keresztül árulják is kártya formában, igaz a kereslet nem túl nagy rájuk, a legnépszerűbb is csak 200 példány körül kelt el. Ezeknek annyi közük van az Activisionhöz, hogy a cég kiválogatta a jobbakat, és engedélyt kért rá, hogy ingyen belerakhassa őket a pakkba mintegy érdekességként, a fejlesztők ebből tehát nem profitáltak. Ezek a következők, két címet megváltoztattak jogi okokból: *Climber 5*, *Okie* (eredetileg *Okie Dokie*), *Oystron*, *Skeleton+*, *Space Treat Deluxe*, *Vault Assault* és *Video Euchre* (eredetileg *Euchre*).

Röviden pár címet azért kiemelnék a teljesség igénye nélkül, hogy magukról a játékokról is essen szó, bár mind az 56 anyag 1-2 mondatos tesztjéhez 2-3 oldal kellene, az alábbiak szerintem jobban kiemelkednek vagy a minőségük miatt, vagy, mert érdekesebbek, említésre méltóbbak, bár számos remek darabra így sem jutott hely. A *Beamrider* nekem eléggé bejött, egyszerű *Galaga* szerű lövölde, bedöntött, *Trailblazer* szerű síkban, a támadási hullámok és a hangok is nagyon jók benne, ezek miatt külön ajánlom. A Bloody *Human Freeway* egy nagyon poén játék, ez gyakorlatilag a *Freeway* eredeti, öncenzúra miatt ki nem adott prototípusa, a lényege is ugyanaz, egy leegyszerűsített *Frogger*ben kell átjutni egy forgalmas autóúton (farönkökön nem kell ugrálni, és oldalra sem lehet mozogni, tehát nagyon primitív), ráadásul mindkét változat kizárólag két játékosos, egyedül nulla a kihívása. A különbség és a prototípus érdekessége, hogy míg a végleges játékban csirkéket kell irányítani, ebben embereket, és a csirkék ütközéskor csak hátrébblökődnek, az elütött emberek helyére viszont egy hatalmas véres paca kerül. :) A *Chopper Command* is bejött nekem, gyakorlatilag egy *Defender* direktklón, még a hangja is olyan, a különbség annyi, hogy itt világos a képernyő, egy helikopterrel kell helikoptereket és repülőket lelövöldöznünk, és teherautókat kell megvédenünk. A *Climber 5* egy új garázsjáték, egyszerű, de jópofa, ez is egy klasszikus játékon alapul, de nem jut eszembe, hogy melyiken, létrákon kell felfele haladnunk (meg néha visszafele) úgy, hogy közben ne csapjanak el minket a sugarak. A *Decathlon* egy nagy klasszikus, bizonyára sokaknak ismerős más gépekről is, mi a haverokkal C64-en nyomattuk sokat ezt a jó öreg joystickszaggató játékot (és tényleg el is szaggatott néhányat). Ebben különféle sportágakat próbálhatunk ki (rövid- és hosszútávfutást, magasugrást, távolugrást, súlylökést satöbbi), és mindegyikben úgy kellett rángatni a joy-t, mint az állat, a GBA gombokat persze annyira nem viseli meg a játék, igaz ugyanazt a sebességet sem lehet itt elérni. A *Fishing Derby* a bizonyíték arra, hogy nem csak új keletű japán őrület a horgászjátékok írása, ez is az 1980-ból, és meglepően jó darab, szép simán mozog a damil, nem nehéz elkapni a halakat sem (a japán horgászjátékokban rendszerint nem fogok semmit), nehezítésnek pedig egy cápa is les a zsákmányunkra, meg a gépi ellenfelünk is egy mesterhorgász, de lehet ketten is nyomni. A *H.E.R.O.* (*Helicopter Emergency Rescue Operation*) leginkább az *Airwolf*ra hasonlít (annál régebbi, így inkább előd), egy viszonylag komplex, több képernyős darab, egy barlangrendszerben kell emberek után kutatnunk egy hátunkra szerelhető mini helikopter, limitált mennyiségű dinamit (vékony falak kirobbantásához) és a sisakunkból kilövellő lézer (az ellenfelek megöléséhez) segítségével, frankó darab. A *Pitfall!*-t és a *Pitfall II: Lost Caverns*-t gondolom nem is érdemes említenem, odébb úgyis bőven írtam róluk, ezek a platform játékstílus jelentős ősei, mellesleg elég frankó játékok is, igaz bitang nehezek. A *Plaque Attack* megint egy jó poén, kis túlzással globalizáció-ellenesnek is tekinthető, egy szájban alul és felül fogakat láthatunk, ezeket kell megvédenünk egy mindkét irányba fordítható és mozgatható, lövöldöző fogpasztatubussal, a támadók is jönnek mindkét irányból, gonosz, fogszuvasító hamburgerek, hot dogok, eprek és egyebek formájában. A *River Raid* is említésre méltó, ez már egy nagyon komoly és függőleges scrollt is alkalmazó klasszikus lövöldözős játék, olyasmi, mint az 1942. A *Skeleton+* ismét egy garázsjáték, amolyan Atari 2600 *Doom* akart lenni, egy vonalakból felépülő labirintusban kell mászkálnunk, persze csak kockánként lépünk egyet, és vannak csontvázak, amiket azt hiszem, valahogy ki lehet nyírni, bár eddig mindig én húztam a rövidebbet. Utoljára még a *Skiing* jut eszembe, mint egykori nagy kedvenc, ez is nagy klasszikus, egy sielős játék, ami alkalmaz már függőleges scrollt, ráadásul frankón játszható is.







ÉRTÉKELJÜNK

Nem könnyű értékelni az anyagot, mert egyrészt a körítés, a menü zenéje és grafikája igazán pocsék, másrészt az emulátorprogram aránylag jól sikerült és a sok adalékinformáció is király. A lényeget mégis maguk a játékok alkotják, azok viszont egy olyan korból származnak, amikor a hang és grafika még értékelhetetlen volt, hiszen a legjobb hang néhány búgás volt, a legjobb grafika pedig abban merült ki, ha meg lehetett különböztetni egy csirkét egy autótól és egy embert egy fenyőfától. Szívem szerint erre nem is adnék pontot, mert tényleg mindenkinek más jönne le, az egykori vagy jelenlegi Atari 2600 tulajok és rajongók (amilyen Martin is) valószínűleg a fél karjukat is odaadták volna egy ilyen pakkért, hiszen most mindenhol játszhatnak a régi kedvencükkel, továbbá a fiatalabb, de retro dolgokhoz vonzódó generációk is bizonyára a maximálisra értékelnék az anyagot. Ugyanakkor mai szemmel, nem nézve a játékok korát és platformját, tényleg eszméletlenül primitívek a játékok, így bizonyára akadnak olyan szilikongyerekek is (főleg akik azon vitáznak, hogy a *Soul-Calibur II* PS2-n, X-en vagy GC-n tartalmaz-e több poligont), akik a hasukat fogva röhögnének az *Activision Anthology* láttán. Nekem mindenesetre bejött az anyag, így a retrosoknak mindenképp ajánlom.

Credo

MARTIN BELESZÓL!

Csak Atari 2600 rajongóknak ajánlom ezt a gyűjteményt. „Hitetleneknek” semmiképpen, mert a programok között nagyon sok, mai szemmel igen nehezen emészthető (szándékosan nem használtam a „primitív” jelzőt, mert ezek az én szememben nem azok) produktum is megtalálható. Ha viszont olcsó pénzért látod valahol, már csak azért is vedd meg, hogy tisztában légy vele, milyen volt akkoriban az akciójátékok nehézségi szintje...

ACTIVISION ANTHOLOGY

ACTIVISION / ASPYR

MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos csak egy kártyával, link kábel, mentés kártyára

✔ időutazás bárhol és bármikor
✕ a keretprogram lehetne igényesebb

7.5 pont

BOKSZ APÁM, BOKSZ



AMIKOR EGY KÉK SÜNDISZNÓ BOKSZKESZTYŰT HÚZ

Sonic, a világ legismertebb és talán egyetlen kék sündisznója, az egykor szebb napokat is megélt Sega kabalája és legfőbb karaktere már eszméletlenül sok játékban szerepelt, lásd a témában írt és a 2003. februári Konzolban megjelent *Sonic Történelem* című cikkemet – igaz a Sonic játékok száma azóta is növekedett pár anyaggal. Sonic és barátai többnyire platformjátékokban száguldoznak, de az évek során azért piacra került számos teljesen más stílusú Sonic játék is, a hosszú sorozatban szerepelt például parti játék, flipper, logikai játék, gokart játék, *Marble Madness* klón és verekedős játék is. Ez utóbbi stílusból a játéktermi *Sonic the Fighters*szel (Amerikában *Sonic Championship*pel) találkozhattunk, no meg a Saturnos *Fighters Megamix*-ben is szerepelt Sonic, de ott azért nem főszereplő volt. Két platformjáték, a *Sonic Advance* és *Sonic Advance* 2, továbbá egy flipper, a *Sonic Pinball Party* után a napokban megjelent negyedik GBA-s Sonic produktum is, ami szintén verekedős anyag lett, ez a címben is szereplő *Sonic Battle*.

A KÖRÍTÉS

A játék rögtön az általam és bizonyára sok más által is imádott Sonic-os designnal köszönt be, a háttérgrafikák átlósan vagy függőlegesen scrolloznak, a kiválasztott menüpontok szinuszosan zoomolnak, a feliratok és grafikák a lehető legkellemesebb színkompozíciókban pompáznak és helyenként frankó színátmenetesek, helyenként rajzfilmszerűen kevés, tiszta színt tartalmaznak, sőt különféle girbegurba, aszimmetrikus keretet is kapnak, mindez alatt pedig csúcs szuper, fülbemászó, pörgős, funky jellegű zene dübörög. Valahogy így kellene kinéznie minden játék menürendszerének, ilyen ízlésesnek, átgondoltnak és kezelhetőnek kellene lennie mindnek.

Nincs sok totojázás, kapásból válogathatunk is a menüpontok között, lássuk ezeket hátulról. Az Options alatt természetesen a beállítások vannak, sok mindent ugyan nem állíthatunk be, csak törölhetjük a teljesen automatikusan mentődő állást, tesztelhetjük a sok frankó zenét és hanghatást, meg nyelvet válthatunk (magyar nyelv persze nincs, japán viszont van). A Battle Record alatt részletes statisztikákat olvashatunk: összesen hány percet játszottunk, hány KO-t osztottunk ki, mennyit sérültünk, melyik karaktert választottuk a legtöbbször, mennyi sérülést okoztunk, meg még van jó pár hasonló dolog. A Mini Games menüpont alatt természetesen különálló mini játékokat találunk, pontosabban kezdetben csak egyet, a másik négyet úgy kell elnyernünk. A legtöbbjük csak multiplayerben működik, ezeket nem tudtam kipróbálni, egy azonban működik egy játékos esetén is, ez egy klasszikus *Aknakereső* (mint a Windows-ban), de csúcs szuper Sonic designnal, hangulattal és színorgiával. A Training menüpont alatt természetesen a gyakorlást találjuk, mint sok más verekedős játékban, itt is kiválaszthatjuk a saját karakterünket és az ellenfélét (itt csak egyet lehet), no meg az arénát és az ellenfél taktikáját (legyen bokszzsák, ugráljon el, fusson el, védekezzen, gyengén támadjon, keményen támadjon vagy ugrálva támadjon), aztán begyakorolhatjuk a támadásainkat, meg kitapasztalhatjuk a karakterünk speckóit. A Challenge Mode amolyan Arcade Mode-nak felel meg, nincs semmi köntörfalazás, kiválasztjuk a karakterünket, a nehézségi fokozatot egy és három között, aztán sorra jönnek az egyre erősebb ellenfelek, egyre többen, pontosabban először csak egy, aztán kettő, végül három, mivel a játékban maximum négy harcos küzdhet egymás ellen, adott számú küzdelem megnyerése után pedig megnyertük a játékmódot. A Battle Mode-ban csak egy küzdelmet vívhatunk, azt viszont nagyon alaposan bekonfigurálhatjuk, itt mindig négy harcos küzdhet, a másik három lehet haverunk vagy öt fokozatban állítható bot, beállíthatjuk azt is, hogy hány KO beviteléig vagy hány élet elvesztéséig vagy mennyi ideig tartson a játék (ez a három tehát más-más szabályrendszer), sőt még handicap és csapat-csapat elleni harc is bekapcsolható. Végül marad a Story Mode, a történetekkel spékelt tényleges főjáték. Itt először karaktert kell választanunk (kezdetben csak Sonic-ot lehet, a többit el kell nyerni), majd egy kis izometrikus várostérképen mászkálhatunk a megjelenő helyszínek között. Mindenféle alakokkal, a barátainkkal és ellenségeinkkel akadhatunk össze, pörögnek a párbeszédek, sőt helyenként még válaszokkal is befolyásolhatjuk a történet menetét, mint a lapozgatós könyvekben, és persze a legtöbb dialógus egy-egy verekedésbe torkollik. A legkülönfélébb helyeken a legkülönfélébb karakterekkel csaphatunk össze, az ellenfelek és a társaink (ha éppen csapatban harcolunk) száma és erőssége is mindig változik a történet folyamán, ahogy a szabályok is, mint feljebb említettem, van, amikor fix idő alatt kell jobbnak lennünk, van, amikor adott mennyiségű KO-t (tehát fraget) kell elérnünk először és van, amikor az ellenfelek életét kell lefogyasztanunk, mielőtt a miénk elfogyna. Jópofa, hangulatos ez a játékmód is.







A FŐJÁTÉK

Ez a verekedős játék nem hasonlítható a haladós verekedős anyagokhoz, amilyen a *Double Dragon*, a *Shinobi* és a *Golden Axe*, de az arénásokhoz sem, amilyen a *Street Fighter II* és a *Mortal Kombat*, leginkább talán a *Digimon Battle Spiritre* (a 2003. márciusi Konzolban teszteltük) hajaz. Kicsit nagyobb arénában szabadabban tudunk kavarni, még platformokra is fel tudunk ugrálni, ez persze nem is hátrány egy maximum négy karakteres verekedős anyagnál, mindenesetre számomra kissé szokatlan, kevésbé kedvelem az ilyet, persze ha úgy egyébként jó a cucc, az ilyesmivel is el tudok szórakozni, a *Digimon*ra sem véletlenül szórtam magas pontszámot. Ami a viszonylag nagy játéktér mellett még hátrány, hogy nincs túl sok kombó lehetőségünk, minden karakternek van néhány, aztán kifújt, emiatt sajnos a játékban kevesebb taktikázási lehetőség is rejlik, mint az arénás játékokban, ugrálnunk kell, mint az őrült, unalomig ismételgetnünk a legjobb kombót, és akkor jó eséllyel nyerünk is.



Érdekes egyébként, hogy a játéktér ábrázolása 3D-s, ami még ritkaságszámba megy a GBA-s bunyós anyagok esetében, persze azért nem túl komplex az egész, van egy talaj, amit különféle szögekből vesz a kamera (forog vízszintesen és kicsit függőlegesen is), meg van néhány elszórt, teljesen textúrázott láda, emelvény (vagy éppen az egész játéktér emelve van, és csak pár süllyesztő van rajta). A karakterek is teljesen 3D-ben mozoghatnak ezen a területen, meg ráugrálhatnak az emelvényekre, de ők már csak 2D-s spriteként vannak ábrázolva, és ami eléggé zavaró, hogy egyiptomi stílusúak, tehát vagy balra, vagy jobbra néznek, soha nem függőlegesen, pedig függőlegesen is tudunk támadni, ha lefele vagy felfele irányt nyomunk az ütés vagy speckó mellé. Még érdekesebb – legalábbis programozóként én nagyon tudom díjazni az ilyen ügyes hardver trükköket – a 3D-s játéktér kivitelezése, ugyanis minden teljesen hardveresen van megjelenítve, nincs a processzor terhelve szoftveres textúrázóval, úgy is mondhatnánk, hogy ez az első 3D gyorsított GBA játék. A dolog trükkje az, hogy a talaj és a ládák teteje, tehát a két párhuzamos sík terület Mode 7 módszerrel van megjelenítve, a textúrázott függőleges falak pedig valójában sprite-ok, menet közben egyenként nagyon trükkösen felprogramozott pozíció és rotozoom regiszterekkel. Korábban ezt a trükköt csak egy helyen láttam, a Farbrausch *fr-018: aGb* című demojában, a módszer hátránya az (ezért nem használják ki a trükköt más játékokban), hogy egyszerre összesen 32 darab egyedi sprite rotozoom paramétert lehet felhasználni, tehát gyakorlatilag ennyi affine textúrázott poligont lehet hardveresen megjeleníteni, ehhez a játékhoz mindenesetre ez elég.

A VÉGSŐ KONKLÚZIÓ

A Sonic Team szerintem ismét nagyot alkotott, bár a főjáték lehetne még jobb is (a *Sonic Pinball Party*-hoz hasonlóan), de az sem rossz, az egész anyag audiovizuális kivitelezése és hangulata előtt pedig le a kalappal. A szavatosságot is számos dolog növeli, említettem például, hogy úgy kell elnyerni a mini játékokat és a karaktereket (Sonic mellett itt is szerepel a szokásos bagázs és pár extra fickó: Tails, Knuckles, Shadow, Rouge, Amy Rose, Cream, Emerl, E-102 és Chaos), de a csoportos verekedés és az egykártyás multiplayer lehetőség is nagyon jól jön, ha van a baráti körünkben pár GBA-s. Sonic rajongóknak tehát nagyon ajánlom a *Sonic Battle*-t, de mások is tehetnek vele egy próbát, csak annyit szögezek le, hogy olyan nagyon komplex, kifinomult, sok taktikázásra lehetőséget nyújtó verekedős játékra ne számítson senki, inkább csak amolyan bulis adok-kapokra.

Credo

MARTIN BELESZÓL!

Naaaaaagyon zsír game! Viszem magammal az E3-ra, a gyilkosan hosszú repülőút alatt majd jól szétgyilkoljuk egymást Tamás kollégámmal! Ja, a grafikája meg fullosan komoly! Annyira aranyosak az apró kis figurák – nem is tudtam megállni és megnéztem TV-n is GBA playerrel – állati!

SONIC BATTLE

THQ / SEGA

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1–4 Játékos egy kártyával, link kábel, mentés kártyára

✔ audiovizuálisan és hangulatra ez is abszolút csúcs, mint minden sonic

✕ a kevés speckó és a nagy játéktér miatt keveset lehet taktikázni

9 pont

BOLDOG 50. SZÜLETÉSNAPOT!





Bár nem vagyok túl nagy autóbolond és ezáltal szakértő sem, úgy tudom a General Motors alá tartozó Chevrolet cég Corvette (amit csak 'Vette-nek becéznek) sorozata az egyik legnépszerűbb amerikai sportautó márka. A közkedvelt benzinfaló Corvette-ek már 50 éve koptatják az aszfaltot (mármint a játék 2003-as megjelenéséhez viszonyítva, valójában januárban a márka már betöltötte az 51-et is), és rengeteg változatuk megjelent már, ezért pár fejes a TDK Mediactive-nál elérkezettnek látta az időt, hogy erről az autóról is lezsírozzon egy exkluzív játékot. Így született meg a *Corvette* című játék, melynek a Steel Monkeys által fejlesztett PC-s és X-es (ezt SiD tesztelte is a 2004. januári Konzolban) változata egy időben jelent meg a Visual Impact által készített lájtosabb GBA-s verziójával, a 2003-as év végén. A PS2-es változat kicsit késett, csak pár napja látott napvilágot, és a neten található képek tanúsága szerint a játék GC-s portja is jól haladt, de valamilyen üzleti megfontolásból azt leállították, nem dobták piacra, és már nem is fogják.

A játék GBA átiratának 3D motorja (mert azért ebben is csutkára 3D-sek már az autók és a táj is) és irányítása valahonnan nagyon ismerős volt, aztán rá is jöttem, hogy ez nem más, mint a 2003. márciusi Konzolban tesztelt GBA-s *Taxi 3* jelentősen továbbfejlesztett verziója. A játékmotor tehát nagyjából ugyanaz, a látvány, a zene és a játékmenet persze igazodik a *Corvette* többi változatához, tehát itt is csak hosszú pályákon kell versenyeznünk más autókkal és az idővel, nem taxiznunk kell, meg tájékozódnunk a városban, és ügyelnünk az üzemanyag mennyiségre, mint a *Taxi 3*-ban. De hasonlóság így is marad még elég, ahogy a *Taxi 3*-ban, itt is vannak az úton elágazások, és a táj is eléggé komplex, a hegyek, házak, alagutak, meg rengeteg minden 3D-s, persze azért akadnak 3D-be elhelyezett 2D-s dolgok is, például lovak és tehenek az út szélén, meg táblák és egyebek. A Taxi 3-ban trükkösek voltak az autók, de a játékon belül még csak 2D-sek, itt már a főjátékban is 3D-s minden járgány, igaz a játékban nagyon alacsony poligonszámúak, és ezáltal nagyon rondák. Ahogy a *Taxi 3*-ban, itt is árnyékot vetnek a magasabb házak és hegyek mind az útra, mind az autónkra, szerintem ez dobja fel leginkább a játék látványát, mert amúgy az elég jól megtervezett és viszonylag komplex pályák valahogy nem festenek túl jó képet, ennek talán leginkább a gyenge textúrák az okai. A zene azért jobb a grafikánál, a jó öreg Manfred „Pink" Linzner komponálta, de ő sem hozta a legjobb formáját, amit szerintem hűen tükröz a teljesítményére kapott lenti pontszám is. A leglényegesebb persze a játékmenet, nos ez sem az igazi, ahogy a *Taxi 3*-nál, itt is nagyon gyenge a fizika és nagyon sima, túl egyszerű, nem valósághű az irányítás, mint a nagyon régi 2D-s játékoknál, ráadásul a játszhatóságot rontja az is, hogy a ködhatár, tehát az a távolság, ahol a 3D motor elkezdi kipakolni a tájat, túlságosan közel van.

Összességében tehát nem ájultam el a játéktól, a 3D motorja nem rossz, de van ennél jobb is, a többi területen pedig alig van az átlag felett, ajánlom helyette inkább a *Need For Speed Undergroundot* és a *Need For Speed: Porsche Unleashed*et.

Credo



CORVETTE

TDK MEDIACTIVE

MÁS VERZIÓ: PS2, X

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 Játékos
mentés kártyára

✔ jó 3d engine, rengeteg corvette járgány 1953-tól 2003-ig
✕ gyenge fizika, messze nem éri el a gba-s nfs-eket

6 pont





Kissrác korom óta a Porsche a kedvenc autómárkám, persze belülről nem ismerem ezeket a csodajárgányokat, mivel még nem volt szerencsém vezetni egyet sem, és csak nem akar összejönni egyre az a 40-50 guriga sem, de a külsejüket, az egyedi lekerekített formáikat imádom, főleg a 911-esekét és a 356-osokét, persze azért más típust sem utasítanék vissza. :) Az Electronic Arts-osok hasonlóképp vonzódhatnak a márkához, mert a tíz éve futó *Need For Speed* sorozatukból egy játékot dedikáltak is neki, ez volt a *Need For Speed: Porsche Unleashed*, melynek PC-s és PS1-es változata négy éve, 2000 legelején jelent meg, most pedig hatalmas késés után befutott a GBA átirata is.

Két hónapja, a 2004. januári Konzolban megjelent GBA-s *Need For Speed Underground* tesztemben jeleztem már, hogy hamarosan elkészül a sorozat következő GBA-s epizódja, a *Need For Speed: Porsche Unleashed*, amit szintén a Pocketeers Inc (a volt AGB Games) fejleszt, tehát a két játék motorja nagy valószínűséggel szinte teljesen azonos lesz. Ez így is lett, ezúttal is egy nagyon jó és csutkára 3D-s autós játékot kapunk emelkedőkkel, textúrázott padlóval és plafonnal (alagutakban és átíveléseknél), meg mindennel. Itt is viszonylag komplex a 3D-s táj, a 3D-s autók pedig még kidolgozottabbak, látványosabbak és felismerhetőbbek. A technológiai hasonlóságtól függetlenül a két játék játékmenete és hangulata azért valamennyire mégis más, a két anyag tehát nem üti teljesen egymást, ezért is döntöttem úgy, hogy érdemes lesz ezt is kiveséznünk a magazin hasábjain. Míg az *Underground* főleg japán verdákat vonultatott fel, kizárólag rövidebb városi pályákon zajlott, és nagyobb hangsúlyt fektetett a tuningolásra és kusztomizálásra, addig a *Porsche* többnyire a hosszabb, klasszikus országúti versenyeket erőlteti, azokat, amiket a legtöbb *NFS*-ben megszokhattunk. Ezen kívül is vannak különbségek, a Porschéban kapunk egy remek belső nézetet is, amivel a GBA szinten nagyon valósághű (fizikára és irányításra is) játékba még jobban bele tudjuk élni magunkat (a Select vált a nézetek között), sőt ekkor még oldalra is kinézhetünk (L és R), bár ez utóbbi lehetőség inkább csak jó poén, kevésbé hasznos. Továbbá vannak a játékban útlerövidítések is, ha jól emlékszem az *Underground*ban ilyenek sem voltak. Sajnos ezekben ki is merül a *Porsche* minden előnye, ebből a játékból hiányzik a forgalom és a tuningolás teljesen, sokkal kevesebb játékmódot is kapunk, a zene sem javult (az egykori Amigás legenda, Allister Brimble komponálta), és az autók kusztomizálása is kimerül a fő kasztni átfestésében, ráadásul kevés gyenge színből válogathatunk. A legnagyobb probléma azonban az, hogy összesen öt pálya van a játékban: Normandia, Korzika, Alpok, Monaco és egy Ipartelep, no meg olyan túl sok autó sincs, de azért minden jelentős Porsche modellt megtalálunk benne. Végezetül még az is zavar, hogy ez a játék sokkal kevésbé bünteti a falnak ütközéseket, mint az *Underground*, az sem volt túl szigorú, de az ilyen hibák során azért lassultunk annyit, hogy simán veszthettünk pár pozíciót, itt viszont gyakorlatilag büntetlenül pattoghatunk a falnak.

Bár a *Need For Speed: Porsche Unleashed* kétségtelenül letesz az asztalra pár frankó újítást, és hosszabb, városon kívüli pályákon is lehet versenyezni benne, sajnos mégis inkább visszalépés a *Need For Speed Underground* óta, mint fejlődés, továbbra is inkább az a GBA versenyjátékok királya, de ezzel is remekül el lehet azért szórakozni.

Credo



NEED FOR SPEED : PORSCHE UNLEASHED

EA / ZOO / DESTINATION SOFTWARE INC.

MÁS VERZIÓ: PS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1–4 Játékos
link kábel, mentés kártyára

✔ hosszabb pályák, belső nézet, no meg a porschék
✕ kis mértékben romlott az underground óta

8 pont

SAMUS ARAN ÚJRA A GBA-K KÉPERNYŐJÉN



ELŐZMÉNYEK

GBA-n már elég régen nem jelent meg újabb *Metroid* epizód, sőt más gépen sem, bizonyára pont ez volt az oka annak, hogy a Nintendo pár napja ismét kihozott egy részt a sorozatban, a gépen szám szerint a másodikat. Ha már itt tartunk, fussuk is át gyorsan a *Metroid* családfát. Minden az 1986-os, NES-es *Metroid*dal kezdődött, annak folytatása, a *Metroid II: Return of Samus* a négy szürke (vagy sárgászöld) színű GB-re jelent meg 1991-ben, aztán befutott a fantasztikus *Super Metroid* SNES-re 1994-ben, és utána hosszú hallgatás következett. A nyolc évig tartó csendet két játék törte meg már sokkal újabb generációs gépeken, a GBA-s *Metroid Fusion* (ezt a 2002 decemberi Konzolban teszteltem) 2002-ben és a GC-s *Metroid Prime* (erről pedig a 2003 januári Konzolba írt Csipi egy cikket) szintén 2002-ben, melynek európai változata csak 2003 tavaszán került a boltok polcaira. Itt tartunk most, az ezek utáni legújabb epizód tehát a cikk tárgyát képező *Metroid: Zero Mission* GBA-n, és a Nintendo már bejelentette a következő, GC-re megjelenő részt is, amit jelenleg *Metroid Prime 2* címen emleget a fejlesztő, az előző GC fejezetet is jegyző Retro Studios, de a cím még állításuk szerint változhat.

Az igazsághoz hozzátartozik, hogy a *Metroid: Zero Mission* nem teljesen új játék, hanem többé-kevésbé az 1986-os első epizód *rimékje*, a mai GBA-s technológiai elvárásoknak tökéletesen megfelelő újraírása, újraértelmezése. Természetesen ez a változat rengeteg extrát is tartalmaz, ami nem volt benne az eredetiben, de a lényeg, hogy a sztori, a pályák és a legtöbb dolog nagyon hasonló, majdnem azonos, így a régi játék rajongói számára ismerős lehet a legtöbb szitu, ami persze nem baj. Aki egyébként egyáltalán nincs képben a *Metroid* témában, annak még két dolgot említenék. A *Metroid* sorozatot egyértelműen Ridley Scott 1979-es Alien, azaz *A Nyolcadik Utas: A Halál* című sci-fi-horrorja ihlette, amit meg – mint az köztudott - a fantasztikus svájci művész, Hans Rüdi Giger festményei. Ugyanakkor a *Metroid* is inspirált egy remek játéksorozatot, ami nálunk – ahol sokáig ritkaságszámba mentek a konzolok – valószínűleg ismertebb is volt elődjénél. Ez pedig nem volt más, mint a Manfred Trenz által C64-re írt *Turrican*, amiből később készült több folytatás és port is számos gépre: Amigára, GB-re, MD-re, NES-re, SNES-re, TurboGrafx 16-ra, PC-re, CPC-re, Spectrumra, sőt GBC-re is, sajnos ez utóbbi soha nem látott napvilágot.

HÁTTÉRSZTORI

De lássuk a cikk tárgyát képező játék háttértörténetét is, a sorozat első, bevezető sztoriját, a Nulladik Küldetést (Zero Mission), hiszen bizonyára sokan vannak, akik az 1986-os elöddel még nem futottak össze. A bevezetőben szokásos főhősnőnket, Samus Aran elit fejvadásznőt láthatjuk, a jól ismert nagydarab űrruhájában, éppen egy bolygó, a Zebes felé száguld nagy sebességgel az űrhajójával, hogy levadássza a rajta levő ellenséges életformákat, a Metroidokat és a főnöküket, a mechanikus Anyaagyat. Megtudjuk, hogy a Zebes valaha békés bolygó volt, és Samus otthona, de aztán a föld alatti barlangokból előkerültek a szörnyek, és ellepték a planétát. Ez után hősnőnk leszáll a bolygóra, és meg is kapjuk az irányítást, mindez persze nem egy Hugo vagy Nebula díjas sztori, de 18 évvel ezelőtt egy akciójátéknál ez nem is volt elvárás, sőt még ma sem az, ha választani kell, inkább a játék legyen jó, mint a háttértörténet.

JÁTÉKMOTOR ÉS JÁTÉKMENET

Igazság szerint a *Metroid: Zero Mission* nem sokban különbözik GBA-s elődjétől, a *Metroid Fusion*től, sőt amennyire vissza tudok emlékezni, a két játék szinte mindenben azonos, leszámítva persze a grafikát, a zenét, a pályatervezést és a pár extra dolgot, szerintem a két játék totál ugyanazt a játékmotort is használja. Ez sem probléma persze, de két év alatt azért kitalálhattak volna pár forradalmibb ötletet is a Nintendo boszorkánykonyhájában. Tehát ezúttal is egy futurisztikus *Castlevaniát*, egy oldalnézetes mászkálós akciójátékot kapunk, ami kisebb-nagyobb, több képernyős, nyolc irányba scrollozó pályákból, pontosabban szobákból épül fel (van parallax scroll is természetesen), ezeket színkódos ajtók kötik össze, a különböző színű ajtókat pedig különféle fegyverekkel tudjuk kinyitni.







Ilyen az alap sugárfegyver (amit Samus jobb karjára szereltek, ezzel egyébként szabadon lövöldözhetünk átlósan is, kényelmes darab), a bomba (golyó módban kell lerakni, ez a normal bomb) és a rakéta (missile), ez utóbbiból egyébként nem áll rendelkezésünkre végtelen arzenál. A fegyvereket azonban tovább is lehet fejleszteni (pár ajtó csak így nyílik), az alap sugárfegyver hatótávolságát is növelhetjük a megfelelő fejlesztőkészlet segítségével (long beam), és az erejét szintúgy (charge beam), ez utóbbival lehetőségünk nyílik arra, hogy tovább töltsük (van persze egy maximális szint) a fegyvert a B gombbal, és így nagyobb sugarat lőjünk. Szintén a sugárfegyver kiegészítője a hullámsugár (wave beam), amivel a falon is átlőhetünk, és a jégsugár (ice beam), ami szintén elsősorban az ellenfelek lelövöldözésére való, de az első néhány lövésre csak megfagyasztjuk őket, és a jéggé dermedt szörnyeket platformként is használhatjuk, elérhetünk így normális esetben elérhetetlen helyekre is. Rakétából is szerezhetünk egy sokkal erősebb, alternatív verziót (super missile), és bombából is (power bomb), az erősebb bomba egész képernyőket tisztít meg. A fegyverekhez hasonlóan természetesen vannak érdekes mozdulatok is, melyekhez újakat is szerezhetünk menet közben, alapban menni és ugrani (minél hosszabban nyomjuk az A-t, annál magasabbra ugrunk, persze van egy maximális ugrótáv) tudunk csak, plusz falnak ugorva és arról elrugaszkodva továbbugrani. De rögtön a kezdőképernyőn begyűjthetjük a jó öreg golyóvá gömbölyödést is (kétszer kell lefele irányt nyomni hozzá, ez a morph ball, talán a legjellemzőbb *Metroid* mozdulat), így sok szűk helyre is be tudunk jutni, ráadásul bombával kicsit ki is tudjuk lőni magunkat ebben a formában, a pályákon rejtőző ágyúkkal pedig még messzebbre lőhetjük magunkat. Hasonlóképp szerezhetünk olyan kapaszkodó kesztyűt is (power grip), amivel a peremekben megkapaszkodhatunk, és olyan gyorsítót (speed booster), amivel nagyon felgyorsulhatunk, és sok ellenfelet, sőt számos más úton el nem tüntethető blokkot is széttörhetünk. Aztán van még ugrás továbbfejlesztés (hi-jump), ennek megszerzése után magától értetődően magasabbra ugorhatunk, sőt golyó módban is lehetőségünk nyílik az ugrásra, de felvehetünk védőöltözetet (varia suit) is, amivel már savba és lávába is mehetünk, és még van pár egyéb hasznos dolog is.

A játékmenet természetesen itt is olyan, mint a korábbi *Metroid*okban és *Castevaniá*kban, keresztül-kasul be kell járnunk a labirintusokat, így előbb-utóbb találunk egy újabb fegyvert vagy képességet, ami segítségével néhány helyen, ahol korábban elakadtunk, tovább tudunk menni, mint említettem az ajtókat is fegyverek nyitják, és persze vannak egyéb akadályok is, például csak a magasabb ugrás segítségével tudunk egyes helyeken feljebb jutni. Aztán az így kicsit még jobban kiszélesedett labirintusban újra kezdhetünk vadászni az újabb fegyverekre és képességekre. Természetesen vannak nagyobb főnökök is (normál fokozatban nem túl erősek), az utolsónál pedig véget ér a játék. Kalandozásunkat nagymértékben segíti az automata térkép, aminek fel nem fedezett részeiről is letölthetünk adatokat bizonyos szobákban, továbbá az alien szobrok is a hasznunkra vannak, feltöltik a



fegyvereinket és energiánkat, sőt sok esetben be is jelölik számunkra a térképen, hogy hova kell mennünk. Ez talán kicsit túl könnyűvé és röviddé teszi a játékot, de ha valakit ez zavar, hát soha ne nézzen rá a térképre, és ne vegye igénybe az alien szobrok szolgáltatásait sem, ugyanakkor nehezítő tényező, hogy az ellenfelek a főnököket leszámítva állandóan újratermelődnek. Egyébként ezeken a pontokon is nagyon *Castlevania* jellegű a játék, sőt állást is állásmentő szobákban tudunk csak menteni.

ÍTÉLET

Engem a játék zenéje és grafikája is meggyőzött, az anyag nem a legjobb ezeken a területeken, de jó, talán csak a grafika blokkosabb a kelleténél, jobban idézi a NES időket, de ez nyilván valamennyire a játékmenet hozadéka is. A játékmenetet és játszhatóságot pedig még inkább eltalálták a fejlesztők, igaz kicsit talán rövid a játék, de a játékidőt lehet növelni különféle nehezítésekkel, játszhatunk például nehéz fokozaton is (ha lenyomtuk a könnyűt vagy közepest), és rengeteg rejtett tárgyat (főleg különféle kapacitásnövelőket) is begyűjthetünk a sok rejtett zug felfedezése során. Ráadásul az első végigjátszás után még az eredeti NES-es *Metroid* is megnyílik, azt is végig lehet tolni bonuszba. Bár a *Metroid: Zero Mission* nem vezetett be forradalmi újításokat a *Metroid Fusion* óta, szerintem igazán kiváló, és roppantul játszható anyag, így szívből ajánlom minden *Metroid*, *Castlevania*, *Turrican* és úgy általában akciójáték rajongónak.

Credo



MARTIN BELESZÓL!

Na, ez az a játék, ami engem már az SNES idejében sem tudott lekötni, pedig Isten lássa a lelkem, többször is nekiültem. Ugyanígy ráprobálkoztam a GC verzióra is, az meg egyszerűen elborzasztott. Brrr... Nem jön be, na.

METROID: ZERO MISSION

NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos, gamecube link kábel, mentés kártyára

✔ az eredeti játék remek és mai színvonalnak megfelelő újragondolása
× elég rövid, főleg, ha az ember aktívan használja a beépített térképet

9 pont





AZ ELŐZŐ RÉSZEK TARTALMÁBÓL

David Crane, az Atari volt alkalmazottja, az Activision alapítója és a kései 1970-es, korai 1980-as évek egyik legjelentősebb játéktervezője és programozója valószínűleg nagyon kedvelte Henry Rider Haggard 1800-as években íródott *Allan Quartermain* könyvsorozatát, és talán a könyvek által inspirált 1981-es Steven Spielberg filmet is, *Az Elveszett Frigyláda Fosztogatóit* (*Raiders of the Lost Ark*), mert nagy valószínűséggel ezek hatására 1982-ben elkészítette a *Pitfall!* című játékát. Az először Atari 2600-ra, más néven Atari VCS-re (Video Computer System), megint más néven Stellára megjelent játék főhőse, Pitfall Harry (Harry Lyukbaeső) is egy Allan Quartermain, Indiana Jones, Rick Dangerous és Lara Croft szerű, dzsungelek és romok mélyén értékes régiségek után kutató és ezer veszéllyel bátran szembenéző kalandor karakter volt. Egyébként ez az anyag szerintem legalább annyira őse volt minden platformjátéknak, mint az 1981-es *Donkey Kong*, ebben is több, emlékeim szerint korábban nem alkalmazott, de azóta szinte minden mászkálós játékban megjelenő fogás debütált, a lengő, Tarzanos kötél, a több képernyős pályák (scroll persze még nem volt) és sok egyéb is. Mellesleg a játéksorozat első két Atari 2600-as tagja bekerült a most megjelent GBA-s *Activision Anthology*-ba is, lásd annak tesztjét és illusztrációit odébb, tehát ha valaki akarja, egyszerre tolhatja GBA-n az eredeti anyagot és a mai szintre felhúzott új részt is.

A *Pitfall!* (igen, eredetileg felkiáltójellel, talán ezzel is figyelmeztetni próbált a cím, hogy ne essünk bele a lyukakba), óriási sikereket ért el megjelenésekor, 64 hétig vezette a Billboard eladási listáját, és 1982 legjobb játékának is megválasztották, de a többmilliós eladás mellett készült belőle rajzfilm és sok egyéb termék is. No meg természetesen a siker miatt elkerülhetetlen volt a játék folytatása, a más gépekre történő portolásával és esetenként teljes átírásával egyetemben. Az első *Pitfall!* (néhány gépen felkiáltójel nélkül, *Pitfall* címen) Atari 2600 mellett megjelent később még Atari 5200-ra, Colecovisionre, C64-re, Intellivisionre, MSX-re és játéktermi gépre is (egybeépítve a második résszel). A folytatás, a *Pitfall II: Lost Caverns* szintén Atari 2600-on debütált 1983-ban, majd ebből is született Atari 5200, Colecovision, C64, MSX, SG-1000 és játéktermi változat is (egybeépítve az első résszel). Aztán a számozás elmaradt, a további részeket már csak alcímekkel különböztették meg egymástól, ilyen volt a *Super Pitfall* NES-en, a *Pitfall: Beyond the Jungle* GBC-n, a *Pitfall 3D: Beyond the Jungle* PS1-en és a *Pitfall: The Mayan Adventure* MD-n, Jaguaron, PC-n, Sega 32X-en, Sega CD-n, SNES-en és GBA-n. Végül pár napja befutott a legújabb epizód, a *Pitfall: The Lost Expedition* is GBA-ra, PS2-re, X-re és GC-re, az első verzió, mely jelen cikkünk tárgyát is képezi természetesen ismét egy 2D-s játék, míg a másik három egy erős 3D-s anyag három gyakorlatilag azonos portja, arról pár oldallal odébb olvashattok.

MARTIN BELESZÓL!

Szerintem ez nem Pitfall, inkább egy Pitfall köntösbe bújtatott, Aladdin-szerű übergyerekes zagyvaság. Van benne minden, mint a fradilevesben; de talán pont a lényeg hiányzik belőle. Én szívem szerint 5 pontot adnék rá, amivel azt fejezném ki, hogy a képzeletbeli játéklistán ez abszolút egy közepes game. Semmiben sem kielelkedő.

A LEGÚJABB EPIZÓD

A *Pitfall: The Lost Expedition* GBA-s változatát egyébként teljesen más cégek jegyzik, mint a gépen 2001-ben megjelent korábbi részt, a Pitfall: T*he Mayan Adventure*-t, azt ugyanis a Majesco Sales Inc. adta ki, és a Pipe Dream Interactive fejlesztette, az új epizódot viszont ismét az eredeti sorozat mögött álló Activision adta ki, és a tehetséges ausztrál csapat, a Torus Games fejlesztette.

Természetesen, mint minden újabb rész, ez is már modern játékmotort kapott, van benne nyolcirányú scroll, két parallax layer, meg minden, ami kell, persze a klasszikus elemek, az úszás, a tarzanozás és hasonlók is megmaradtak. Tartalmaz még egy kis történetet is, ami a nagyon ronda introból és a pályák között megjelenő párbeszédekből vehető ki. Ezek szerint Harry Pitfall, Nicole McAllister, Bernard Bittenbinder Professzor és egy rakás ugyanúgy kinéző kutató készült a dél-amerikai dzsungel mélyére, hogy megtalálják az elveszett McAllister Professzort, és megfejtsék az azték fáklyák rejtélyét. A repülőgép, amin a társaság utazott természetesen lezuhant, és mindenki máshol ért földet, tehát a játék kezdésekor plusz feladatunkká válik, hogy a többieket is megtaláljuk. A néhány bemelegítésnek szánt pálya után Nicole-t és Bittenbinder Professzort sikeresen meg is találjuk, majd az ő tisztásukról teleportálhatunk az öt további világba, sajnos mindig csak egy meghatározottba mehetünk, ez tehát eléggé lineáris, pedig nem kellene annak lennie.









A világok természetesen kellően változatosak, persze a dzsungeles területek dominálnak, de vannak forró, vulkanikus barlangok és hegyek, hófödte jeges romok és egyebek is. Az ellenfelek részben függenek a világoktól, de vannak olyanok is, amik mindenhol előfordulnak, a teljesség igénye nélkül találkozhatunk például skorpiókkal, majmokkal, denevérekkel, elektromos angolnákkal, piranhákkal, medúzákkal, pingvinekkel, méretes húsevő növényekkel, maszkos bennszülöttekkel és egyebekkel is. Ráadásul néhány ellenfélből több fajta is van, melyeket természetesen a színűkről lehet megkülönböztetni, a skorpiókból, medúzákból és bennszülöttekből biztosan van többféle is, a többi ellenfelet annyira nem figyeltem, ezekből az erősebbek magától értetődően csak több parittyatalálattól (ez a fegyverünk) szenderülnek jobblétre, és hatásosabb fegyverekkel küzdenek. Ez utóbbi persze kimerül a kövekben és tűzgolyókban, de míg az alap skorpió és bennszülött nem dob semmit, addig a vörös skorpió már igen masszívan szórja a tűzgolyót, valamelyik bennszülött (talán a kék) pedig egyszerre három követ is dobál. Az élőlényeken túl meg kell küzdenünk még a természeti akadályokkal is, a vulkánokkal, forgószelekkel, lezuhanó jégcsapokkal, lavinákkal és egyebekkel, sőt a víz alatt sem úszhatunk a végtelenségig, a levegőnk is limitált, és ehhez hasonlóan a jeges pályákon sem állhatunk meg hosszú időre, mert megfagyunk.

A játék legnagyobb érdekessége – ami nagy meglepetés is volt számomra – azonban az, hogy az alap oldalnézetes mászkálós pályákat gyakran váltják teljesen más jellegű, más motorral készült pályák, amolyan minijátékok is. Minden világban öt pályát kapunk, először valami klasszikus játéktermi játék kicsit megváltoztatott klónját, aztán egy egyszerűbb, szinte teljesen felülnézetes (cirka 70 fokban nézhet le a kamera) mászkálós játékban kell két-két embert felkutatnunk (ezeken a pályákon vannak különféle talajszintek, ezekre felvezető lépcsők és ezeket összekötő hidak, no meg a szokásos ellenfelek), aztán jön a két szabványos, oldalnézetes platformpálya, végül egy-egy főnökharc. A minijátékok között találkozhatunk átlagos, függőlegesen scrollozó lövöldözős játékkal, tehát amolyan *1942* szerűséggel, aztán van *Toobin* klón is (tudjátok, az a játék, amiben egy gumibelsővel kell egy folyón lesiklani, és akadályokat kerülgetni), van *Crazy Climber* klón (amiben meg falra kell mászni, és szintén akadályokat kerülgetni), meg van egy *Frogger* beütésű játék is. Ez utóbbi brutálisan nehéz, legalábbis én ennél akadtam el most, a játék kábé 80 százalékánál. Ebben úgy kell egy pogo rúddal ugrálni a folyón felénk lezúduló farönkökön, hogy helyenként átlósan is kell ugranunk, vannak ellenfelek is, sőt gyorsan elsüllyedő vízinövényekre is kell ugranunk, ez mind nem is lenne még probléma, ha nem folyna olyan gyorsan a folyó, ahogy folyik, de azért bizonyára kellő kitartással ez is teljesíthető.

ÉRTÉKELÉS

Az anyag összességében nagyon hullámzó képet mutat, nehéz értékelni. A platform része egész jó, és találhatunk benne (meg a minijátékokban is) számos rejtett kincset, ezek gyűjtögetése meg természetesen növeli a játékidőt, sőt vásárolhatunk is értük képességeket, meg egyebeket, ennek a játékmódnak egyébként a grafikája is kiváló. A zene mindenhol egész korrekt és jól hangszerelt, ugyanakkor elég rövid, sokat ismétlődik. A grafika sem jó mindenhol, az introban nagyon gyenge, a menürendszerben ugyanakkor nagyon ütős, a főjátékban, mint említettem szintén jól sikerült, de a minijátékok grafikája ismét gyenge, olyannyira, hogy az összértéket majdnem hármasra húzza le. A játék karakter animációja ugyanakkor annyira részletes és poénos (például amikor Harry majdnem leesik a peremeknél, vagy amikor a kinyírt ellenfelek lelke elszáll), annyira jól megrajzolt és eltalált, hogy ezen a területen meg ez az egyik legjobban kinéző GBA játék, ezekből tehát nem könnyű egy konkrét grafikai pontszámot kisütni. A játékmenet hasonlóképp cifra képet mutat, az nagyon bejön, hogy végtelen életünk van, a problémás pályákon az utolsó checkpointtól akárhányszor újra próbálkozhatunk, aztán sok az alternatív útvonal is, szerezhetünk új képességeket és támadásokat, és a szöveges poénok is nagyon ütőképesek. A fő platform rész játékmenetre is ott van a szeren, a játéktermi klón minijátékok bár gyengébb kivitelezésűek, játszhatóságra szintén bulisak, a majdnem felülnézetes pályák viszont szerintem eléggé unalmasak. Mindezt összevetve nekem a lenti értékek jöttek ki, tehát szerintem a *Pitfall: The Lost Expedition* GBA verziója összességében egész frankó játék.

Credo

PITFALL: THE LOST EXPEDITION

ACTIVISION

MÁS VERZIÓ: PS2, X, GC

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos, mentés kártyára

✔ egész korrekt, az átlagnál ízlésesebb és játszhatóbb platformer, és jók a játéktermi betétek is

× a zene rövid, a grafika sokhelyütt gyenge, a majdnem felülnézetes pályák pedig unalmasak

7 pont

www.starlogo.hu

STAR LOGO
AZ ÉN MOBILOM

WAP-PUSH alapon működő szolgáltatások (színes háttérképek) csak megfelelően beállított WAP eléréssel vehetők igénybe! A beállítások tesztelésére küldd el a KNTESZT kulcsszót a 06-20-9000-868 –as alapdíjas SMS számra! Ha az itt található tartalmat le tudod tölteni, akkor megfelelően működik a WAP előfizetésed. Ha nem, akkor kérd mobilszolgáltatód segítségét a következő ingyenesen hívható ügyfélszolgálati telefonszámon: Pannon 1220, Westel 1230, Vodafone 1270

Színes háttérképek letöltésének lépései: **1.** Bármely mobilhálózatból küldd el SMS-ben a **06-90-635-545** számra a kiválasztott háttérkép kódját majd e két betűt: **PG** (Nokia 7210, 3300-6610, Ericsson T610, T310, Siemens C62) Példa: **KN660022 PG** **2.** A válaszban megérkezett könyvjelzőre vagy hírszolgáltató üzenetre rákattintva WAP felületen keresztül töltsd le a háttérképet. **3.** Mentsd el a letöltött színes háttérképet!

SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK 06-90-635-545



KN656210	KN656209	KN656208	KN656207	KN656206	KN656205	KN656204	KN656203
KN656202	KN656201	KN656200	KN656199	KN656198	KN656197	KN656196	KN656195
KN656194	KN656193	KN656192	KN656191	KN656190	KN656189	KN656188	KN656187
KN656186	KN656185	KN656184	KN656183	KN656182	KN656181	KN656180	KN656179
KN656178	KN656177	KN656176	KN656175	KN656174	KN656173	KN656172	KN656170
KN656169	KN656168	KN656167	KN656166	KN656165	KN656164	KN656163	KN656162
KN656161	KN656160	KN656159	KN656158	KN656157	KN656156	KN656155	KN656154
KN656153	KN656152	KN656151	KN656150	KN656149	KN656148	KN656147	KN656146
KN656145	KN656144	KN656143	KN656142	KN656141	KN656140	KN656138	KN656137
KN656136	KN656135	KN656134	KN656133	KN656132	KN656131	KN656130	KN656128

Színes háttérképek 400Ft+ÁFA/sms. További csengőhangok, képüzenetek, oplogók a TV2 TELETEXT 610. oldalán. **Telefor Kft.** Közönségszolgálat: 06-1-422-3490 Felhasználóink adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak

Valami eszméletlen, hogy mennyire nem tudnak a budapesti arcok vezetni! A minap jövök haza a szeriből, elegánsan gurulok a Vácin hazafelé, hatvanas tempó, előttem egy vadiúj Ford Fiesta, belső sáv. Fiestás emberünk elkezd sávot váltani anélkül, hogy a visszapillantóba nézne. Aztán valamilyen oknál fogva mégis belenéz a tükörbe, és leesik neki, hogy jön ott egy autó. Zutty, visszarántja a kanyarodósávba, ahol szépen sorakozott egymás után 6 darab autó, várva a zöld jelzésre. BAMM! Fiesta bal eleje telibe kap kis Daewoo. Kis Daewoo elfordul, orrával telibe ver Suzuki popója. Suzuki megtol jó öreg „zöldséges varbi", emez megtalál Opel Omega. Ford eleje storno, Daewoo elöl-hátul storno, Suzuki úgyszintén, többi autón csak „karcolások". Mínusz kétmillió. A kisember úgy tudott csak kikászálódni a Fordjából, hogy elfeküdt az anyósülésen és páros lábbal rugdalta az ajtót. Igazából félve gurultam közelebb, mert attól féltem, hogy Martin vagy Dzson ül a volánnál, de szerencsére vadidegen volt a fickó. És akkor mivel fogad itthon a postaládám? Megint írt a Damned kisbarátunk! *(Ha pont a szerkesztőségből jöttél, ahol velem találkoztál, akkor hogy a vérbe' ülhettem volna ÉN a volánnál, nagytudású Rádión? Martin :)*

SUDRIBUNKÓ STRIKES BACK

Szevasz b*****g, rég láttalak. Boldog karácsonyt neked radeonp*cs, és ti, sz*rguriga olvasók. Karácsony alkalmával írtam neked egy dalt amely így hangzik: „Radeon a nevem, k*rva nagy a fejem". A cigány vajda fiát, a kis Sztojka Martinkát is üdvözlöm. Amúgy átvágnám a torkotokat, és a véretekben fürödnék (Tankcsapda). Halálotokban gazdag boldog új évet kíván, Damned. **(Ejj-ejj, kezd lenni egy erőteljes sejtésem, miszerint valamely ismerősöm szórakozgat velem. Jöjjek rá ki vagy, nincs több nyalóka! R)** *(Jájj, Dámnéd, de szívésén elbázseválnám én néked eztet a dálocskát, hégédűkísérettél. Hogyászondjá: „Rádéjjon á névéééééém, k*rvánááágy a féjéééém..." Martin :)*

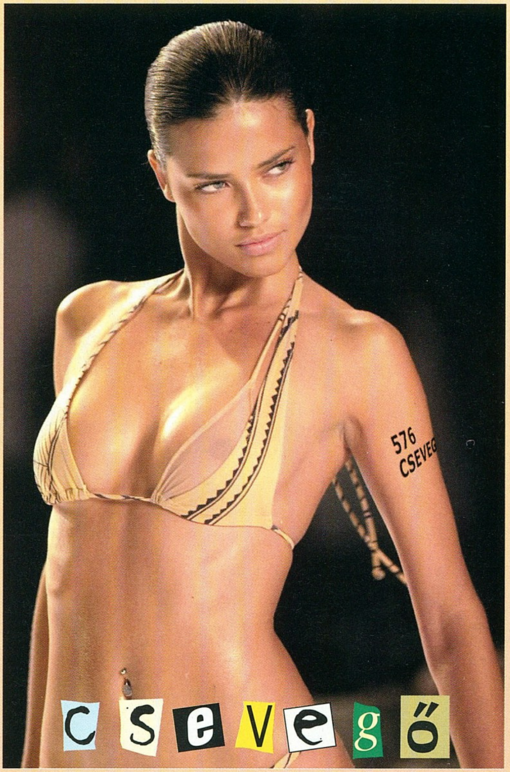
Igen tisztelt Konzol Team! Mielőtt ezt a kis szösszenetet írtam nektek, sokat vívódtam, hogyan tudnék a legkevésbé átlagos, igényes és építő jellegű levelet küldeni számotokra **(Pölö először nyálazod picit a nyelvtankönyvet ;-) R)** *(Pffff, mondja ezt az a Radeon, aki egy szóban két helyesírási hibát is képes ejteni... Martin :)* leginkább azért, mert tiszteletet érzek irántatok, talán a PS2-felé való elfogultságom okán, vagy az irodalmi szintre emelt, már-már művészi színezetű szép magyar szlengben íródott tesztcikkek, illetve a Csevegő olvasása utáni orbitális röhögés szívmelengető élménye miatt (ahogy elkülditek a sok kis fikázó purdét, az igen remek...). Természetesen jól esne némi tudást is magamba helyezni a ti überzseniális agyatokból :-) Ennek fényében javaslataimat, kérdéseimet pontokba szedve folytatom irományomat, hogy a konzolkulturális ismereteim fehér foltjait kissé satírozgassam **(Na ezt jólmegaszontad. Én sem tudtam volna szebben... R)** *(Mittuccte? Mittuccte? Martin)*

1. Elférne itten egy keresztrejtvény valamely game témájában, melynek helyes megfejtőit nagyobb pénzösszeggel, illetve valami csecsebecsével és / vagy progival jutalmazhatnátok. **(Nézd a TV-t! Időnként felbukkan some 576-szponzorálta játék a képernyőn, ott elmondják a részvételi instrukciókat is. R)** *(Pénzdíjas szerencsejátékhoz külön engedély kell. Martin)*
2. Melyik a jobb, az S-videó kábel, vagy az RGB (objektivitást félre, melyik a jobb?) **(Talán az RGB. Inkább egy jó TV, mintsem a kábel a fontos. R)**
3. Van egy ezüstgépem. Gratuláltok hozzá? **(Ümm... Szerezz mondjuk Hello Kittys Dreamcastot. Ahhoz fogunk! R)** *(Nekem meg egy Aqua-kék van, beeee... Martin)*
4. Sokszor felmerült, úgyhogy tisztázzuk nagy betűkkel: hogyan lehet teszter egy földi halandóból? **(Teszter? Földi halandóból? Na ne... Egyébként ezerszer tisztázott kérdés. R)** *(Ja: sehogy. Martin)*
5. Miért nem rendeztek néha napján egy kis exkluzív game partyt olyan prominens, híres szerkesztő sztárgurukkal, mint Martin, az érdeklődők számára? (Bevételi forrás a lapnak!) **(Nagyritkán szoktunk. A fentebbi, non-földihalandók számára! Hehe... R)** *(De egy szemét állat vagy Radeon. Még jó, hogy az ingyen kaját, ingyen piát, ingyen nőket nem mondtad el neki... Martin :)*
6. Milyen elérhető árú televíziót ajánlotok az én aranyos PléjjSztésönömhoz? (Flat még belefér) **(Honnan a pudliból tudjam mennyi léd van rá? Ha kevés akkor Junoszty, ha sok, akkor plazma. R)** *(Valami 72"-es Sony-t. Martin)*

Ennyi lenne, szóval zárom soraimat. Ha érdemesnek, méltónak találnátok my letter (akkor az nagyon icredible lenne) arra, hogy bekerüljön a famous Csevegőbe, akkor rendkívül hálás lennék, sőt anyukám köt nektek sapkát, sálat ízlés szerint és kiváló a töltött káposztája is! **(Inkább a mákod volt inkredibül, hogy a letterpakk tetején volt a lettered! R)** Minden jót, őszinte hívetek, JM, egy Capoierás srác. Ui: Az olvashatóság miatt ilyen súlyos az írásképem. **(Hmm... Ilyen kaotikus és zöldség-beütésű ok-okozati összefüggéseket érveléstechnika órán tanítanak? Végül is első lépésnek jó a szerkesztővé válás felé :-) R)** *(Csevegő-managernek pont jó lennél, a réginek úgyis kifelé áll a rúdja... Martin)*

Csá 576 Konzol! Most k*rvára ideges vagyok, mert a Colin 4 PS2 verziójához nem működik egyik kód sem, ami az újságba van írva! Én meg egyből a Group B móddal akartam kezdeni, mert már elegem van a normál rallyból! Ja, és még jó lenne az NFSU-hoz is kód (elegem van a rohadt, g*ci, szemét, csaló gépből!) NAGYON FONTOS LENNE! Tegyétek be az újságba a normális kódokat, vagy küldjétek el levélben, vagy SMS-ben, mert NAGYON FONTOS LENNE! Király az újság! Király minden konzol! Szar a PC! Tommy Vercetti **(Tomikám, leveled első felére reagálva: Martin meghirdette az anti-lame programot, melynek keretében csak hibás kódokat jelentetünk meg. Rá szeretnénk szoktatni Titeket a fair gamingre. Nem kell megköszönni, értetek vagyunk. NFSU-hoz kód? Igazából az EA leszerződött a Logitech-kel, a Sony-val, a Microsofttal és még pár nagy céggel, mielőtt kiadták a játékot. Eredetileg sokkal egyszerűbb lett volna, de aztán rájöttek, hogy roppant mód megugranak majd a hardware-eladások, ha picit aljadékabb verzióban csinálják meg az „AI"-t, plusz sztornózzák a cheat-kódokat. Azt pedig mind jól tudjuk, hogy ha leszakad a kormány a tengelyről, avagy a DVD helyett véletlen a kontrollert tesszük be a PS2-be, az nem tartozik a garanciális ügyintézés problémakörébe. ;-) R)** *(Az ember a kisujját nyújtja, te meg rögtön bekapod könyékig a kezünket? Martin)*

Tisztelt 576 Team! Először is szeretnék köszönetet mondani, hiszen amit hosszú idők óta adtok az olvasóknak, azt szavakban nem lehet elmondani. Én a kezdetek óta veszem az újságot, és mint hűséges olvasó szeretnék szólni egy, már-már szinte unalmassá vált témához: a konzolháború (-hoz). Hónapok óta olvasom a különböző véleményeket, és be kell, hogy valljam, nem mindegyiknek van alapja. Nekem volt szerencsém a NES óta, szinte minden konzolon játszani. Hogy melyik volt, illetve melyik a legjobb? A válasz relatív. Minden gépnek megvan a maga tábora és a maga „osztálya", korosztálya. A Sony természetesen a PS óta szétnyitotta a karjait és mondhatjuk, hogy ma a legpopulárisabb géppé vált. Na most jön a DE! A Nintendo mindig is a fiatal korosztályt célozta meg **(Ne kínoozzz! R)**, leszámítva szerintem gazdasági és üzletpolitikai célból kiadott Resident sorozatot. A Nintendo mindig is megmarad a fiatal korosztálynak és annak, aki szeretné magát ebben a rohanó világban egy picit gyereknek érezni magát **(Ismétlem ne, ismétlem kínozz! R)**. Az XBOX egy új generáció, egy új „létforma", egy új izmus a konzoltörténelemben. A tapasztalataim azt mutatták, hogy bár a Sony is tehetné (de nem teszi), az XBOX-ra igényesen kidolgozott, szép, fényes textúrákkal borított stuffok érkeznek. Ez talán köszönhető annak, hogy valljuk be, a Microsoft mindig törekedett a tökéletesre. **(Vagy, valljuk be, az Xbox-nak kicsinykét nagyobb a memóriája, ahová elfér a szép, kidolgozott, fényes textúra. R)** A Sony-ról most egy személyben fogok szólni. Ma a „konzolháborúban" a Sonyék győznek. És miért? Nem biztos, hogy azért, mert jó, mert szép, hanem ez egyszerű pszichológia. A mai generáció sajnos nem mindig azért veszi meg a dolgokat, mert jók, hanem mert túlságosan eldivatosodtunk. Ez annyit jelent, hogy ha mindig csak azt halljuk, hogy ez + ez + ez és erre + erre + erre milyen sok stuff jött ki és ezek a stuffok lenyomják a többi machine stuffjait, akkor persze, hogy azt a gépet veszem meg. Szerintem



a Playstation is jó gép, csak rengeteg az olyan progi, ami csak üzletpolitikailag lett kiadva, hogy amíg jön egy jó progi, kiadunk 20-at, csak addig is figyeljenek ránk az emberek! **(Ebben van igazság, de ha valóban így lenne, jelen pillanatban az Xbox-ot látnánk a csúcson! R)** Szóval felesleges a háború. Vegyük meg a számunkra szimpatikusabb gépet. Ha szeretnénk újra gyerekek lenni, vegyünk Nintendót, ha sok progival akarunk játszani és olcsó DVD-t akarunk, akkor vegyünk Sony-t, és ha kevés progit akarunk minőségben, vegyünk X-et. **(No, ez itten viszont zöldség. R)** Mind a három önmaga értelmében jó, hiszen az a lényeg, hogy lekösse az ember figyelmét egy-egy stresszes nap után. Tehát végezetül játssz, és ne háborúzz! Szeretném, ha betennétek a Csevegőbe. Előre is köszönöm! **(Fene a jó szívemet... Az tesz a sírba! R)** Sauron21 *(Szerintem meg egyél malacsonkát. Mondják ezt a baromfik. Martin)*

Na most, hogy itt ülök a gépnél, és azon gondolkodom, hogy mivel pazaroljam az időm, az jutott eszembe, hogy írok má egy levelet, ugyanis olyan dolog történt velem tegnap, ami már 2-3 éve nem: kezembe vettem egy gamer magazint, ami véletlenül az öthéthatkonzol volt. Régebben ugyanis nagy RPG-fan voltam, szanaszéjjel pörgettem az FF-eket meg más hasonló stílű játékokat, de aztán ez a nagy mánia idővel lecsendesült, mára már jó ha havonta egyszer előveszek 1-2 órára egy RPG-t. De nem is ez lenne levelem tárgya, hanem az hogy amint olvasgatom a Csevit (amikor még vettem a lapot, akkor még nagy kedvencem volt ez a rovat, gondoltam hátha most is találok benne valami mókásat) és azt veszem észre, hogy tele van egymás konzoljának a fikázásával... mekkora gyíkság már ez! Valaki képes azon rágni magát, hogy vajon melyik konzol a jobb, stb.? Hát kérem szépen ott a te kis masinád, megvetted, játsszál vele, szórakozzál, oszt jó'van. Nem hinném, hogy annyira fontos lenne, hogy ez miatt valakit b*sztassunk, aki meg ettől érzi jól magát, egészségére, csak sajnálni tudom. N,a ennyit eme véleményem kifejtéséről. Ja, és nekem még mindig csak egy PSone-om van ;) **(Nagyon, nagyon sokan érzik ettől jól magukat. A Csevit meg olvasni ezerrel, mer' harag lesz! R)** Más: örömmel vettem észre, hogy most már az anime-kkal is foglakoztok valamelyest. Ez igen dicsérendő. Régebben csak azért vettem Konzolt, amikor még csak PC-m volt, és azon FFVII, FFVIII-aztam, hogy lássak valami jó kis japcsi RPG-t :) Télleg, 1 kérdés, ami így felötlött bennem: a .hack széria megjelent-e már hazai földön? (Nem mintha lenne jelentősége számomra, mer úgyse tok vele játszani, PS2 hiányában...) **(Szerintem nem! Vagy igen? A bogyóimat nem tenném rá. R)** *(PAL-osban még nincs. Martin)* Azonkívül, lehet hogy hülye 5let, de mi lenne ha az anime-s témájú cikkeknek egy kicsit több helyet szánnátok, mondjuk 1 oldalt? :) Ha gondoljátok, én szívesen írnék leírást pár sorozatról, amit eddig láttam, és persze ingyé, nekem bőven elég az is, hogy újságírói tehetségem próbálgassam :-) Ismertessük meg a jó

népet a japanimációval! Na, 'szal ha gondoljátok írjatok vissza (illetve ez így nem pontos: nemleges válasz esetén is igénylek visszajelzést, különben nem 'tom, hogy mi a fene van. **(Pappa Martin! Írjon? R)** *(Ne írjon. Amit kell, megírja Liquid. Ennyi anime pont elég. Martin)* UI: juhéj, megírtam az első levelem az 576 szerknek, amit már kb 11-12 éves korom óta tervezek :) hát így négy év múlva össze is jött. Na, pá, legyetek jók, és szerkesztgessétek tovább a lapot a többi kiéhezett gamernek! :) UI2: Martin, ne nézz szennyes valóságshowkat, nem jó az :-) Szabó Levente **(Arra gondoltam, hogy valamiképp be kéne hajtani Martint egy valóságshowba, ahol csak férfiak vannak. :-) R)** *(Hallom te már végigcsináltál egy ilyet, állítólag toronymagasan meg is nyerted, tiszteletbeli bálanyává léptetett elő a Magyar Meleg Szövetség, úgyhogy tuti tőled fogok tanácsot kérni, kicsi Radeon... Martin :)*

Helló Martin! Király a Januári 576 Konzol! Szerintem ez a „multiplatform játék egyszerre több gépen való tesztelése" jó ötlet! Az áremelés meg tényleg nem sok, max. néhányan kevesebb cukorkát vesznek. Üdvözlettel: Nikházy „manga02" Ákos **(Távirat-stílus rulz. R)** *(Kösz! Martin)*

Csá emberek! Karaj az újság, mindig veszem! Lehet elő is fizetek! **(Mi akadálya? R)** Légyszi nyomassatok már be a Csevibe! **(A sírba jutok, oda... R)** Király a THU, mindig azzal nyomulok! Tetszik a NFSU is! Néha áthívom a haverokat és csontra tuningoljuk a verdákat. **(Aztán csodálkoztok, hogy a csutkára kifacsart Skyline-t lenyomja a non-fullos Pezsó 206-tal a gép. Ismerem az érzést :) R)** Nagyon király a Colin 04, jobb mint a WRC3! Nem? **(Ha azt mondom nem, akkor mégsem? R)** A Tekken 4 nagyon állat! Üdvözlöm az egész csapatot, főleg Martint, Csipit és Dzsont! (Ja és persze téged Radeon!) **(Eegen, én is imigyen gondoltam volt. R)** Na csá: Kutyus *(Miért érzem úgy, hogy ezt kár volt berakni a Csevegőbe? Martin)*

Csá 576 Team! Én egy PS2 tulaj vagyok. Imádom az újságot, mindig megveszem! Csipi és Dzson a királyok! Martin mindig fikázik mindent! Mostanában a NFSU és a THU a kedvenceim! De a Tekken 4-et se tudom megunni! Szerintem ez a legjobb verekedős játék! A haverjaimmal a Colin 04-et is folyton nyomjuk. Mikor jön a GT4? Légyszi nyomjatok be a Csevegőbe! Előre is kösz: Csip **(Ikrek vagytok a Kutyával, esetleg rokonok, netán egy érdekeltségi kör, vagy csak simán Bajnok-style-ban van egy arcod, aki szereti Martint és van egy, aki nem? R)** *(Miért érzem úgy, hogy ezt úgyszintén kár volt berakni a Csevegőbe? Martin)*

Király az újság! Menyus **(Te győztél! 3 szavas levelet eleddig nem kaptunk. R)** *(Ez így 4 szó, te nagyonhülye... Martin :)*

Hi 576konzol! Először is hadd mondjam el, hogy ti vagytok a királyok Elvis után ;) Lenne egy-két kérdésem. A Bagó Petivel mi lett? Hiányzanak a cikkei! **(Még él. R)** *(Egy másik újságnál dolgozik. Martin)* A múltkori sudribunkó azt írta, hogy a TRAoD miért kapott annyit amennyit. Üzenem neki hogy ez az újság (szerintem) azért van, hogy „profi" tesztelők mondják el a véleményüket arról a bizonyos játékról. Azután saját magad döntöd el, hogy beruházol-e rá vagy nem. Még régebben volt egy olyan kép a Csevegőben, amin egy főszer megmutatja, hogy hogyan kell pulcsiból nindzsa maszkot csinálni. Azon a képen ti vagytok? **(Dzson volt az, de még az előtt, hogy leraktuk érte az óvadékot a Hárson :-D R)** *(Dehogy mi voltunk – azt a képet még Reiker vadászta a netről... Martin)* Kb. ennyi lett volna a levelem. Radinak üzenem csak így tovább. Sose nőj fel ;). Üdvözlettel: Csorba Matyi

Helló Belló (ahogy Kulabá fogalmazna a South Parkban.) kedves 576-team és Martin! Barátotokként írok most neked (tek). Levelem első bekezdése mindegyikőtöknek szól. **(Szokásos magasztalós történetet tessék ideképzelni. R)** Most bocsi, de ugyebár aki igazi barát akar lenni, az ne csak az egekig magasztalja „pajtását", hanem mondja szemébe, hogy mi vele a baja, vagy hogy miben lehetne jobb. **(Ez a beszéd! R)** Eme „miben lehetne jobb" pedig egyértelműen a DVD kérdése, kimondottan hiányolom eme csodás műanyag paca, űberfa**a, írásaitokat kiegészítő jelenlétét az újság mellett. JÓ tudom, hogy van 576 DVD meg minden, de az nem olyan, mint a kompletten az újság mellett lapuló korong. Ha lehetne, akkor ez kéne az újság mellé (de csak ez!) Persze megértem, ha nem lehet (bizonyos gazdasági okok miatt) **(Tudod kétfajta művész van. Az egyik ha kell, ha nem alkot, hogy legyen pénze az eladott munkáiból. Őt is meg lehet érteni, de egy idő után biztosan felhígul alkotásainak minősége. A másik vár a múzsára, hogy azután sokkal szebb, tartalmasabb és értékesebb művet alkosson. Plusz kettes absztrakciós szinten ennyi ;-) R)** Először csak pár számot, megnézni, hogy hogy fogy (huuu, kicsit sok volt itt a „gy"). De ez nem fontos! Nem muszáj, vagy ilyesmi. **(Pedig már levert a víz. R)** *(Már megijedtem, hogy muszáj. A DVD kérdését már ezerszer túlbeszéltük. Szerintem nem bírják el az olvasók az 1800 forintos árat. Nem mondom, lehet, hogy van odakint 2000 ember, akik úgy is megvennék, és lehet, hogy van másik 1500, aki eddig nem vette, de úgy már venné. Viszont lenne 4000, akinek úgy már nem kéne. Ennyi. Játszható demokat nem tudunk adni, mivel multiplatform újság vagyunk, csak videó DVD-t tudnánk csinálni, azért pedig nem mindenki ad ki plusz egy rongyot – pl. a Gamecube tulajok többsége. Nem értem, mit nem lehet ezen megérteni? Martin)* Engedelmetekkel rátérnék nektek szegezett levelem lényegére, a kérdésekre (hahahaa nem ússzátok meg!) Először is légy(etek) olyan kedves(ek) hogy mond(játok) el nekem (RÉSZLETESEN!) hogy mi kell a PS2-vel való internetes játékhoz. **(Volt már fókuszban a téma, ha jól sejtem... Röviden: tökhagyományos ADSL / mikrohullámú / kábeles kapcsolat + PS2 modem. R)** *(Meg az előfizetés [kártyával + külföldi címmel], ami a dolog fő buktatója! Martin)* Másodszor pedig neked(nektek) hogy nektek hogy tetszik a Killzone, szerintetek milyen lesz? (Adok a véleményetekre!) **(Őőő... Okosnak vélt narkós pszicho-bácsik más most lehúzzák, hogy ettől lesz majd a gyerek agresszív. Ennek egyenes következménye, hogy sokmillió példányt vesznek majd le belőle a polcról. Vagyis lesz belőle második rész is... R :)** *(Szerintem durva jó lesz. Alig várom. Szanaszét fogom játszani, talán még le is tesztelem. Martin)* Ennyi. UI: Enyhén megkésve, de teljes szívemből boldog karácsonyt, és sikerekben, programokban és boldogságban gazdag új évet kívánok nektek. Nyájas olvasótok: Kohári Péter avagy DoomBringer Békéscsabáról. email:petikeeee14@freemail.hu. Nagyon szépen köszönöm, hogyha szakítasz időt a válaszadásra. **(Egészségedre. R)** *(Mi volt a kérdés? Martin)*

Tisztelt 576 team! Ezennel is kijelentem, hogy az újság király, csak így tovább! Egyébként én régi, nagyon régi tisztelőtök vagyok, az első számom ami tőletek megvan annak az címlapján a Robotzsaru van (még KByte-os, egyébként még mindig megvan!). Én személy szerint úgy hatéves voltam, amikor kezembe vettem az első konzolomat, minek neve: SNES. Ez a szó örökké megváltoztatta az életemet. Emlékszem egyből nyomultam a Mario-val, ugrándoztam föl alá (Super Mario All Stars). Sokszor ma is előveszem és szívesen játszok vele. Kicsit kalandozzunk arrébb, egyszer az egyik karácsonyon az egyik ajándékból előugrott N64, néztem is nagyot! Első játékom azt hiszem a Banjo volt. Hú, az volt ám a nem semmi! Igazi finom nyalánkság! Nagyon sokat nyomultam vele. Na, de nézzünk a jelenbe, ahol én már egy boldog SNES, N64, GC tulajdonos vagyok. **(Ha leírod a PS2 szót, megbólintom a billentyűzetet... R)** És megmondom mindenkinek, hogy nekem őszintén nincs bajom PS, X ,PS2 **(Kocc... R)** tulajokkal. *(Na, ez volt a mai nap az első poénos beszólásod, kicsi Rad, ezen viszont hangosat röhögtem! Elképzeltem, ahogy rákűdesz egyet a klaviatúrára. Martin :)* Én nem vagyok konzolháború harcos! Egyébként lenne egy szörnyű nagy gigantikus, óriási kérésem! Honnan tudok (hogy a gyűjteményem teljes legyem) NES-t szerezni pár játékkal? Kérlek válaszoljatok és ne mondjatok internetes vásárlást! **(Akkor pecsa, bolha, hirdetés újságok. Van millió darab, 1-2000 forintért. R)** Ui: Köszi, ha beraktatok Csevibe, ha pedig nem, akkor köszi, hogy elolvastátok a levelemet. Ui2: MARTIN a király! (Én meg az ISTEN!) WARIO BÉLA *(Én Jézus vagyok, de mindegy... Martin)*

Csá 576 team! Csipi, Dzson és Grath a királyok! **(Igen. R)** *(Nem. Martin)* Martin is jó **(Nem :) R)** *(De. Martin)*, csak ne fikázna úgy mindent! Tényleg király az NFSU, megérdemli a tízest! **(Nem. R)** *(Nem. Martin)* A Fifa 2004 szerintem jobb, mint a PES3! **(Nagyon nem. R)** *(Nem. Martin)* Nekem egy PS2-őm van! **(Igen. R)** *(Igen. Martin)* Szerintem jobb mint az Xbox! **(Nem. R)** *(Nem. Martin)* Szerintetek melyik a legjobb verekedős játék? **(Iszapbirkózás. R)** *(Amikor ütöm Radeont. Martin)* Szerintem a Tekken 4! Üdvözlöm az egész csapatot: Bájgúnár **(Én szívtam többet a szokásos mennyiségnél, vagy a Kutyus-Csip vonal egy újabb alteregóját köszönhetjük? R)** *(Ki mást? Én fiatal koromban mondjuk inkább szexújságokra gerjedtem, nem pedig arra, ha olvashattam a hülyeségeimet egy újság levelezési rovatában. Hja, változnak az idők. Martin :)*

A HÓNAP KRETÉNJE – EZÚTTAL JÓ ÉRTELEMBEN

Üdv néked Radeon nagymester! Hogyan, s mint vagytok ottan a nagy hegyen túl? A disznaj még mindig túr? **(Vigyázz, ha beszólsz, a Rad s*ggbe ... őőő billent, azt akartam mondani, hogy billent! R)** Csak azért írok, hogy legyen mit olvasni. Ja, tényleg. A sudribunkóknak üzenem, hogy örülnétek, ha annyi sok jó játék lenne a PC-tekre, mint a jelenlegi konzolokra. Én amiatt ábrándultam ki a PC-búl, mert az összes tényleg jó anyag (nem az amire te gondolsz:) konzolokról lett átportolva PC-re. Pl. a Halo késett vagy másfél évet az Xbox-oshoz képest. Jajj de rossz nektek... Na asszem' megválaszoltam a kérdést, igaz a PC nem konzol, de mindenidők legrosszabb gépe. Mármint az IBM kompatible gépek. **(Őőő, tágabb értelemben az Xbox is az, csakhogy még egyet rágjunk a meleg kakin. R)** A usság Gabor KIRALY (copyright by kommentátor of bundes liga összefoglaló in zatájnc:). Remélem a srácok a bányában dolgoznak. Ha nem fenyíccsed őket pajszerral, hegesztő pákával, fődi mogyorúval. **(Ugye nem én szorulok BIOS-frissítésre és ez a néhány mondat valóban érthetetlen volt? R)** *(Az volt. Martin)* Különben is 576 Rulez. Magamról annyit, hogy 1993 májusa óta vásároltam a 576 Kbyteot haláláig, de 2001 február óta Konzol olvasó vagyok. Sikerült átmenekítenem néhány fontos hagyományt a Konzol olvasásba. A legfontosabb a Budin óvasás. A usság ódalszám összeállítása a lehető legjobb ami lehet, bikóz a 4 ódalas tesztet hosszú üléssné szabad óvasni, a rövidebbeket bármijik üléssné. Most nézem az uccsó elötti szó in elözö mondat elég izlandira sikeredett, na nem baj Juszt se javítom ki. És Juszt se kérek bocsánatot. Jusztttó, még ha beperel akkó sem:). Nagyon fárasztálak? KŐ kóla? Barna? Hát akkor ződ. Még folytatom. Szerelmes vagyok a barátnőmbe! Bi-bi-bí. Mi? Milyen elmegyógy? Hogy tökéletes lennék a konzolba írónak? És GyZ helyére? Na jó viczkeltem. Hogy hol a poén? Külön vonaton érkezik, nehogy megismerjék. Lécci Radeon koma ne küggyed a Dzson kommandót. Fáluba ném cokás. Meg különben is mánéppen be akartam fejezni. Üdvözlök mindenkit a Cégnél. (Ja, most suttogok, mások meg ne halják :) Dae koma király vagy. Gabor KIRÁLY! Silent Hill függő vagyok. ja, hogy ez mindent megmagyaráz? Értem, az áram ráz :)! Márti király vagy! Sőt nagyon KIRÁLY! Az ÚJSÁGokat nagyon szeretem! Szeressétek egymást gyerekek! A konzolok háborújához pedig egy idézet: „Egy a jelszó: tartós béke. Állj közénk és harcolj érte!". Na ez van! Én voltam a video games oszamája és omegája. Boldog karácsonyt és boldog new yeart kívánok! Konzolt az örökké valóságnak! Vivát! Vivát! Vivát! CIAO XGAB alias Erdei Gábor! Ui: Én azért vagyok bika mert Gabika:) **(Erre csak azt tudom mondani, amit Józsi bácsi mondott az első fekete férfi láttán a Második VH során: „asztaaa"! És akkor én beszélek sok zöldséget? :D R)** *(Ez egy defektes generáció... Martin)*

Hello, sziasztok, minden kedves 576-os! Most vettem meg először – saját kezűleg – nagyon igényes és dicséretre méltó újságotokat! :)) Először is szeretnék nektek gratulálni az újság miatt, de tényleg. Én mindennel meg vagyok elégedve, igaz néha nem értek néhány szakkifejezést, de valahogy mindig megértem és kisilabizálom, hogy miről is van szó. A játékleírások, a kommentárok, a képek, a hírek egyszóval minden! Mint mondottam volt, régebben inkább a bátyámtól ellopott Konzolokból tudtam meg minden okosságot, híreket, stb... Remélem most már mindig meg tudom venni az Újságotokat és nagyon úgy néz ki hogy karácsonykor meg fogom kapni az álmomat, a PLAYSTATION 2-t! Ha addig nem írnék, kellemes Mikulást – pucoljátok ám jól meg azt a cipőt (ja, persze) – boldog karácsonyt, italokban és nőkben gazdag szilveszteri bulit, na és persze sikeres és gazdag új évet mindenkinek! Üdvözletem: Illés Péter, alias = Neo **(Wilkommen bei Club Bizarre. R)** *(Ez a levél az ágy alól került elő? Vagy mostanában jött? Vagy mi van? Martin)*

Hi Radeon (again)! Volna egy fontos kérdésem. Féljek attól, hogy 1-2 éven belül új konzolgeneráció jön, és most halmozzam el magam sok-sok gémmel (mert most nincs valami sok), vagy inkább kérjek eme szent ünnepre egy elektromos gitárt? **(Két éven át gyötört a húgom az elektromos gitár nyújtotta audio-élménnyel. Ne akard te is meghülyíteni a testvéreidet. R)** Zsáklaki Zsákos Frodó *(Az E3 után talán többet tudunk mondani. Remélem, ha új gépek jönnek, a mostaniak megdöglenek, mert több konzol ebbe az oldalszámba már nem fér bele. Martin)*

Tisztelt 576 team! Már régen hű olvasótok vagyok, de csak a mostani szám Csevegője vett rá a levél írásra. Ilyen jó csak akkor volt a Csevi, mikor még Csipi és Martin csinálták hasonló stílusban. Ebből is látszik, hogy a színvonal ennyi idő után sem változott. *(Ebből is látszik, hogy Csipi és Radon ugyanolyan idióta. Oké, legyen igazság: én is ugyanolyan idióta vagyok! Martin)* Mivel most írok először, szeretnék kicsit mindenbe beleszólni. Kezdjük ott, hogy én abszolút multi-platformista vagyok. Van PC-m, Xbox-om és N64-em is. Mindenre vannak olyan gamék, hogy csak egyért is érdemes megvenni a gépet. *(Ezt mondom én is. Kezdesz szimpatikus lenni! Martin)* A értékelésekkel általában egyetértek, sőt, néha csak azért olvasok el egy-egy PS2-es cikket, mert a végén 8-9 pontot kapott és „ezt má' én is megnézem" alapon és természetesen MINDEGYIK szerkesztő egyéni stílusa is érdekel. *(Szerintem mind offline, mind online viszonylatban nagyon korrekt az értékelésünk. Persze, vannak néha 1-2 pontos csúsztatások, de hát ez egy ilyen szakma. Azért mindig igyekszem kordában tartani a fiúkat. Már szimpatikus vagy! Martin)* A Csevegőt pedig bűn lenne kihagyni. Ahogy olvastam a mostani számot... Csak azt tudom mondani: így tovább és üzenem nektek, hogy a szenvedés, amit kiálltok minden hónapban (már amennyire egy-egy szuper játék végig játszása szenvedésnek nevezhető), nem megy kárba. Mi, az olvasok, tiszteljük és csodáljuk, amit minden hónapban létrehoztok abban, amit csak úgy neveznek: az 576Konzol. És aki még ezek után is mocskolódó ill. konzolháborút szító leveleket mer küldeni, félje a nagy betűs Gamer Társadalom hatalmát. Bármikor össze tudok szedni pár srácot, ha a Dzson kommandónak segítség kell :-) *(Megérne nekem pár forintot, ha kicsit megpuhítanátok Radeon fiacskámat, mert nagyon el van szállva, amióta ő a Csevegő sztárja. Martin :)* Továbbra is hű olvasótok maradok: T. Gábor Budapestről. Ui.: Bocsi ha túl hosszú lett a mail, de talán a Csevibe még befér. **(Befértél. Szar nap ez a mai. Csupa jót teszek mindenkivel... :-) R)**

No, akkor itt az ideje, hogy bezárjuk a Mókatárat. Ha valakinek van hatalma, szóljon már föl, hogy fogja már vissza magát ez a retek időjárás, mert totál elhagy az életkedvem. Vigyázzatok magatokra, vagy ahogy a jó öreg nagyapám mondaná: „Kívánok erőt, egészséget, hosszú életet, Andriskám". Hogy ebben mi a jó? Az, hogy nem Andrisnak hívnak... :) R

Ebben a hónapban nagy örömömre sikerült megszereznem a Cool-Túra megírásának jogát. A rendhagyó alkalmat kihasználandó, igyekeztem igen különleges műveket beválogatni a rovatba.

ZENE

Nightwish
Spinfram Records
www.nightwish.com

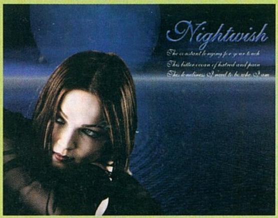


Az együttes: A zenékben mindig is szerettem a különleges dolgokat, éppen ezért volt fantasztikus a finn **Nightwish** megismerése. Olyan hatást tett rám, mely azt hiszem egész életemre meghatározó lett. De miről is van szó? Az 1996-ban alakult, de végleges formáját '97-ben elnyert zenekar stílusa igen nehezen behatárolható, de talán az operett-heavy metal a legtalálóbb meghatározás.

Magát a dallamos, sokszor finn népzenei motívumokkal átitatott zenét *Emppu Vuorinen* (elektronikus gitár), *Sami Vanska* (basszusgitár, bár őt később az utolsó albumnál *Marco Hietala* váltotta fel), *Jukka Nevalainen* (dobos) és *Tuomas Holopainen* (billentyűk/szintetizátor) keltik éltre. A csapat mellett gyakran megszólalnak fúvósok, sőt néha szimfonikus támogatást is hallhatunk. Mindez azonban csak egy a sokk közül típusú metal csapatot eredményezne az énekesnő, Tarja Turunen nélkül. A 27 éves hölgyről tudni kell, hogy gyerekkorától kezdve operett énekesnek tanult, ehhez mérten pedig a hangja valami csodálatos, semmihez nem hasonlítható! Ez így a zenével együtt elképesztő párosítás. Azonban a Nightwish-t nemcsak a nagyszerű zenéje és Tarja gyönyörű hangja miatt lehet évezni, és itt jön be Tuomas meghatározó szerepe a zenekarban. Ő ugyanis a számok többsége mellett a dalszövegeket is írja.

A Nightwish-t érdemes szövegkönyvvel a kezünkben hallgatni. Olyan mennyiségű anagrammát, utalást találunk (mesékre, irodalmi művekre, mitológiára stb.), amit sehol máshol. A Nightwish-t élvezheted dallamossága, Tarja hangja, de a szövegben megrejlő mondanivaló miatt is. Mindegyik szám üzen számunkra valamit, így a művészi értékük sem csekély. Talán ezért, a Nightwish-t nemcsak a metal- vagy a rockzene kedvelői szerethetik meg, hanem más, fogékonyabb típusú emberek is.

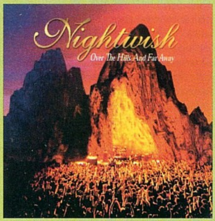
Diszkográfia: A zenekar eddigi pályafutását 5 album és 2 DVD kísérte (a számtalan maxi mellett). Az első lemez '97-ben jelent meg **Angel Fall First** címen – ezen egy finn nyelvű (!) szám is volt. Ezt követte '98-ban az **Oceanborn**. Ezen a két albumon a lassú lírikus számok mellett többségében igencsak kemény, „fiatalosan" metálos számok is hallhatóak. A harmadik album 2000-ben jelent meg **Wishmaster** címen. Ezen az albumon több a gitárszóló, és a dalok többsége kicsit megint fantasy beütésű. Itt talán már kicsit visszafogottabb a zene, erősebben építenek Tarja hangjára. Ezt követte 2001-ben egy koncertalbum O**ver The Hills And Far Away** címen. Hat ismert, egy régi de újra feldolgozott, valamint három vadiúj szám szerepelt a korongon. Közben a Nighwish Finnország legnépszerűbb zenekara lett, több díjat is nyert. Az utolsó album **Century Child** néven került forgalomba 2002-ben. Ez a zenekar *legérettebb* alkotása. Tarja hangja még erőteljesebb, a zenét gyakran kísérik szimfonikusok és egészen fantasztikus feldolgozásokat is hallhatunk (pld. az Andrew Lloyd Webber-féle Operaház Fantomja), a csúcs persze végén a Beauty of the Beast, mely egy 10 perces, három felvonásból álló, magával ragadó alkotás. Központi témája a korongnak az egyedüllét, és a magányosság, így kissé depressziós vagyis inkább melankónikus hangulatot áraszt.

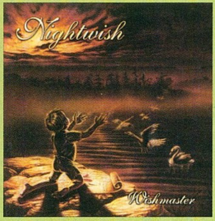


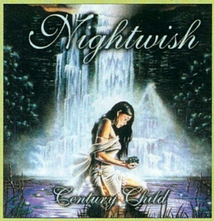


DVD fronton két korongról tudunk. 2001-ben jött a **From Wishes To Eternety**, valamint 2003-ban **End of Innocence**. Előbbi egy koncertalbum (utánozhatatlan hangulattal), utóbbi néhány videoklipet gyűjt össze.

A jövőről szólva pedig, a nyáron jön a csapat új albuma, mely előre láthatólag az **Once** címet fogja viselni. Alig várom!







FILM

Metropolis
Színes japán animációs film (2001)
Írta és rendezte: Rintaro
Eredeti ötlet: Osamu Tesuka
Játékidő: 105 perc

Történet: A jövőben járunk egy elképesztően hatalmas városban, Metropoliszban. A város társadalma ketté vált: robotokra, kik rabszolgaként dolgoznak és végzik a munkát, valamint emberekre, akik között hatalmas a feszültség. Az emberek többsége nem szereti a robotokat, előítéletes velük szemben, hisz a munkájukat vették el. Magát Metropoliszt a Vörös Herceg irányítja, akivel évekkel ezelőtt szörnyű tragédia történt. Meghalt a lánya, Tima. Most úgy dönt, hogy kihasználva a magas fokú technikai fejletséget újjáéleszti halott lányát. Persze céljai is vannak vele. Mindezt rendkívül féltékenyen figyeli a Herceg mostohafia, Rock, aki mindent elkövetne, hogy kivívja „apja" szeretetét. Mivel féltékeny Timára, ezért úgy dönt elpusztítja őt. A dolog rosszul sül el, Tima új testben életre kel (persze nincs tisztában robot voltával) és egy véletlen folyamán összetalálkozik egy detektív unokaöcsével, akivel jó barátok lesznek. Innentől kezdve együtt kalandoznak Metropoliszban és menekülnek az őket üldöző Rock elől.

A film: Mindez persze csak sovány kivonata a teljes sztorinak. Egy rendkívül érzelemdús sztorit ismerhetünk meg. Igaz ez nem is csoda ha megnézzük a készítőgárdát. A **Metropolis** alapötlete 1947-ből származik, akkor írt egy 160 oldalas képregényt *Osamu Tesuka* (1928-89). Róla tudni kell, hogy Japánban csak „manga istenként" emlegetik, nyugaton pedig a „japán Walt Disney" címet is kiérdemelte. A Metropolis megszületésére azonban 2001-ig várni kellett. Akkor ugyanis Tesuka tanítványa, Rintro – aki szintén patináns névnek örvend Japánban – dolgozta fel a sztorit, kiegészítve korunk fejlett CG technológiájával.

Mindez egy gyönyörű, látványos filmet eredményez. A mozi erőssége továbbá a fantasztikus kameramozgás. Az „operatőri" munka egyszerűen fantasztikus! A filmet képi világa, rendkívül jó jelképrendszere és megrendítő története teszi felejthetetlen alkotássá.

DVD: A Metropolis különlegessége, hogy Magyarországon is megjelent, így beszerzése sokkal egyszerűbb. A csomag két DVD-t tartalmaz, megvan az eredeti japán szinkron, magyar felirattal, és rengeteg bonusszal. Sajnos a második DVD-n nincs magyar felirat, marad az angol.



KÖNYV

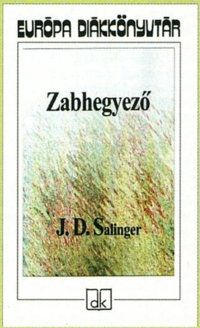
Jerome David Salinger: Zabhegyező (The Catcher in the Rye, 1951)
Európa Diákkönyvtár, 208 oldal
Fordította: Gyepes Judit, 1964

Vannak könyvek, melyek elolvasása bizonyos életkorban egyenesen kötelező. Az amerikai író *J.D. Salinger* **Zabhegyező** című műve ilyen olvasmány. Minden érett gondolkodású fiatalnak kihagyhatatlan.

A történet a '40-es évek második felében, Amerikában játszódik és egy Holden Caulfield nevű, 16 éves fiúról szól. A srác tanulási és magatartási zavarokkal küzd, melyek miatt várhatóan a suliból is kicsapják. Holdennek elege lesz mindenből és otthagy mindent. Ahogy céltalanul bolyong New York utcáin lassanként kirajzolódik előttünk Holden személyisége és karaktere, de ami még ennél is fontosabb, hogy megismerünk teljesen tipikus ember típusokat is. Holden minden fajta nagyképűséget gyűlöl, akár a legkisebbeket is, vitriolos megsemmisítő kritikájával senkit és semmit nem kímél, de ugyanakkor szeretetre is képes. Óriási élményt jelentett számomra, hogy miközben olvastam a könyvet, egyre másra jöttek elő olyan szereplők, melyek helyére nyugodtan beírhatnám a saját életemből megismert néhány igencsak patkány ember nevét. Salinger valami elképesztő és páratlan módon ismeri az emberi tulajdonságokat, gondolkodást és lelket, így ehhez mérten az olvasó tökéletesen átérzi, hogy mi zajlik le Holdenben. Sok-sok olyan gondolatot olvashattam, melyek az én agyamon is átvillantak évekkel ezelőtt, sőt egy-két dolog még ma is foglalkoztat. Mindezt tetézi Salinger közvetlen, és rendkívül olvasmányos stílusa, merészen fiatalos nyelvezete (ez a fordítót is dicséri), mely nem engedi letenni a művet. A könyv számomra azért jelentett óriási élményt, mert teljesen bele tudtam magam élni; előjöttek azok az élmények melyek miatt úgy éreztem akár én is lehetnék Holden. Éppen ezért ugyan a Zabhegyező a 14-18 éves korosztályról szól, de *nemcsak ennek a korosztálynak*. Sőt, azt hiszem a teljes megértéséhez már bizonyos élettapasztalat kell (ezért is lepett meg, hogy egy-két középiskolában első osztályban (!) kötelező olvasmány).

Úgyhogy ha még nem ismerted a Zabhegyezőt akkor mindenképpen olvasd el. Csak aztán győzd majd feldolgozni!

Veres Miki





576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA





Előfizetés 1 évre: 6999,- Ft
Fél évre: 3799,- Ft
Comgame "576" Kft 1329 Budapest, Pf: 24
Ha megrendeled
(rózsaszín utalványon küldöd a pénzt)
az 576 Konzol valamelyik korábbi számát,
akkor a postaköltséget mi fizetjük!
Na ez így már elég kedvező, nem?

Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 6999,-Ft-ért kapod meg a 11 új számot + tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!

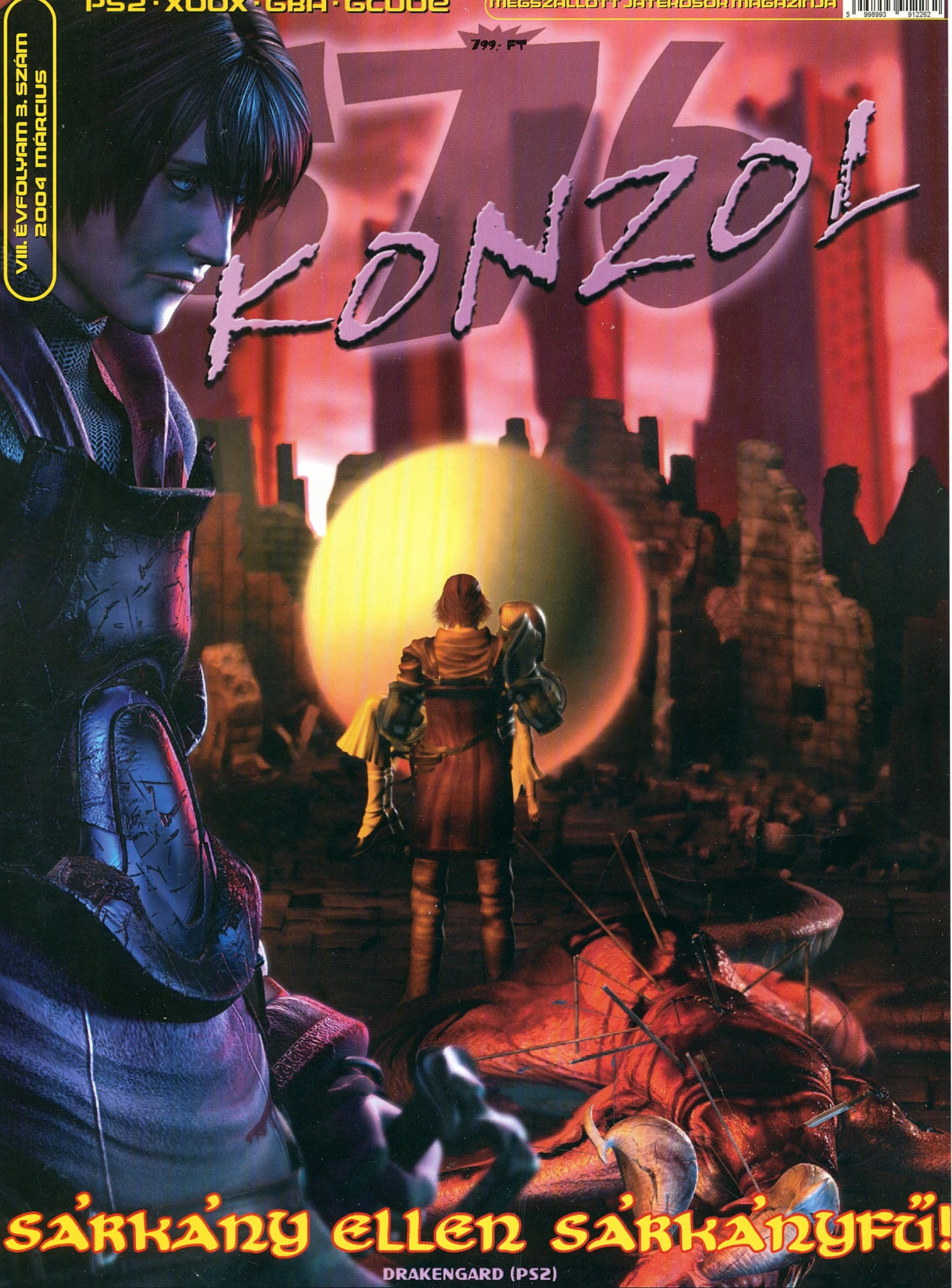
ÚJ NYEREMÉNYAKCIÓ ELŐFIZETŐINKNEK!



Ha 2004 március 31-ig 1 évre előfizetsz az 576 Konzolra, részt vehetsz fantasztikus nyereményakciónkon. Nem kell mást tenned, mint levelezőlapon vagy borítékban elküldeni nekünk pontos címed és neved, és feltüntetni géptípusod (Gamecube, Playstation 2, Xbox).

Három darab nyereménycsomagunk van:
I. – Logitech X220 2.1 hangrendszer + Logitech Gamecube kormány pedállal
II. – Logitech X220 2.1 hangrendszer + Logitech Cordless (vezeték nélküli) PS2 kontroller
III. – Logitech X220 2.1 hangrendszer + Logitech Cordless (vezeték nélküli) Xbox kontroller

A nyereményakción kizárólag előfizetőink vehetnek részt!



HARDVER ROVAT: LOGITECH 5.1 HANGRENDSZEREK • WRATH UNLEASHED • PITFALL: THE LOST EXPEDITION • LUPIN THE 3RD
RISE TO HONOUR • CHAMPIONS OF NORRATH • KNIGHTS OF THE TEMPLE • BREAKDOWN • UNREAL II • BILLY HATCHER